

MIT VOLLVERSION / DM
Battle Isle 2 /.50
PC
Joker
Mehr Spaß am Computer!
B 12623 E
Januar 97
DM 7,50/öS 60,-
sfr 7,50/hfl 7,50
Lit 8.800/DR 1.400
01
4 394225 407505
Heft & Spiel
1/97
Super
Vollversion
Battle Isle 2
7,50 DM
+ 150 SEITEN
AKTUELLE
SPIELETESTS
Larry 7
Tomb Raider
NASCAR 2
Shattered Steel
Discworld 2
Hexagon Kartell
Command & Conquer 2
Bundesliga Manager 97
Privateer 2
+ LÖSUNGSHILFEN
Online-Guide
zu neuen
MULTI-USER-GAMES
deutsche Vollversion „Battle Isle 2"



SAATCHI & SAATCHI

Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.

HEWLETT PACKARD

Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell entwickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drukken Sie schneller, als Drachen abfliegen. Wann starten Sie in Richtung HP Händler? Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice: **0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: **http://www.hewlett-packard.de**

Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

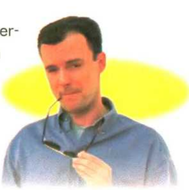
DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

COUNTDOWN

10... Die Idee lag förmlich in der Luft: Statt der üblichen Begleit-CD mit dem üblichen Demo- und Shareware-Füllstoff für die Festplatte mal ein Magazin mit einem Vollprogramm. Möglichst mit einem absoluten Top-Titel zu einem absolut konkurrenzlosen Preis.

9... Grenzenlose Begeisterung bei allen Beteiligten. Genau das ist es, was am Markt fehlt! Wenn jetzt noch Redaktion und Layout stimmen, ist der Hit perfekt. Doch auch Skepsis macht sich breit: Ist das überhaupt realisier- und vor allem finanzierbar?

8... Heftiges Kopfzerbrechen, fieberhafte Kalkulationen: Jeden Monat müssen absolut hochklassige Lizenzen für das Spiel zur Verfügung stehen, das Heft sollte mehr Umfang als bisher haben und nur noch die Hälfte kosten. Wo hält Kolumbus sein Ei versteckt?



7... Wie muß, wo kann eingespart werden, um dieses Angebot an den Kiosk zu bringen? Was ist zu tun, damit es an den Leser gelangt? Auch Werbung muß also sein, sie darf jedoch nicht auf Kosten der Produktqualität gehen. Noch mehr Kopfzerbrechen.

6... Drastische Maßnahmen werden beschlossen: Wenn sämtliche anderen Magazine des Hauses (AMIGA JOKER, ONLINE KOMPAKT, INSIDER) eingestellt und die Ressourcen umgeschichtet würden, könnte es klappen. Also alles auf eine Karte – gottlob ist's der Joker.





5... Hektische Wochen: Es werden Verträge geschlossen (Druckerei), Lizenzen erworben (Blue Byte) und zähe Verhandlungen geführt (Bank). Dazu kommt noch der Umzug in neue Büros. Die Redaktion arbeitet unterdessen an einem neuen Konzept.

4... Langsam bekommt die Sache ein Gesicht: Aus Leserwünschen und Brainstorming-Sessions kristallisiert sich eine inhaltliche Konzeption heraus, die Information, Unterhaltung und Aktualität in optimaler Form vereint. Dazu kommt der Megahit „Battle Isle 2".

3... Auch TV-Spots, Radiowerbung und Printanzeigen sind inzwischen gebucht bzw. produziert worden, immerhin wird das Heft in einer Auflage von 250.000 Exemplaren erscheinen. Bei Bayer überlegt man vermutlich, mich zum Aspirin-Junkie des Jahres zu ernennen.



2... Der Redaktionsschluß steht vor der Türe, alle sind müde, aber glücklich: Interviewpartner und „Larry"-Papa Al Lowe war sehr sympathisch, und die Troubles um den bugverseuchten „Bundi 97" sind gegessen. Das Warten auf den Erscheinungstermin beginnt.

1... Soeben sind die letzten Seiten in Druck gegangen, hier wird bereits mit Hochdruck an der kommenden Ausgabe gearbeitet. Jetzt liegt es auch an Ihnen, liebe Leser: Halten Sie mit konstruktiver Kritik und Anregungen nicht hinter dem Berg!

START: Mir bleibt nur noch, Ihnen viel Spaß mit PC JOKER HEFT & SPIEL zu wünschen. Möge Ihnen der strategische Meilenstein „Battle Isle 2" viele unterhaltsame Stunden bescheren, möge Ihnen der Lesestoff zusagen, mögen Sie schöne Weihnachten verbringen!

Ihr Michael Labiner

O-TON:

„Battle Isle wäre ein Hammer!"
Richard Löwenstein, Chefredakteur

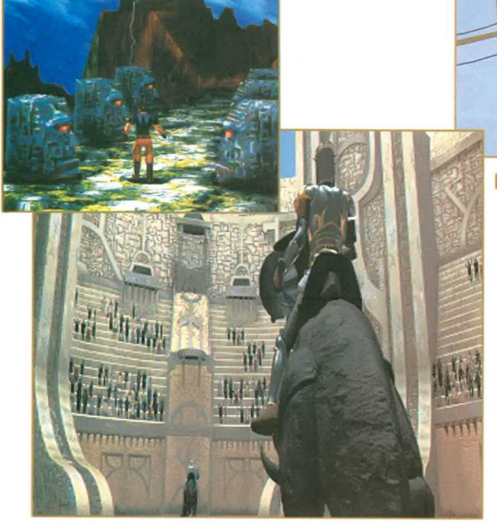
„Wenn Sie Nägel mit Köpfen machen wollen, kommt nur Fernsehwerbung in Frage."
Hans-Jürgen Hawly, VPM Nationalvertrieb

„Warum nicht gleich so?"
York von Heimburg, IDG

„Wir brauchen mehr Sicherheiten!"
Herbert Schäffer, Bayerische Vereinsbank

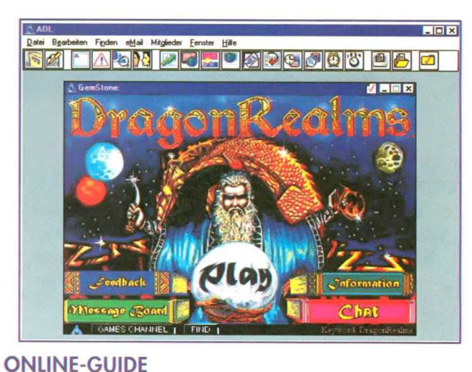
„Das Bessere ist des Guten ärgster Feind."
Volksmund





PREVIEWS

Erste Informationen in Wort und Bild zu sage und schreibe 27 kommenden Spielen, darunter Highlights wie **Dragon Lore II**, **Return to Krondor** oder **Pitfall 3D**. Dazu jede Menge **News** und ein **Messebericht**, das ist unser neu gestalteter „Hot Spot" auf den
Seiten 12 bis 32



ONLINE-GUIDE

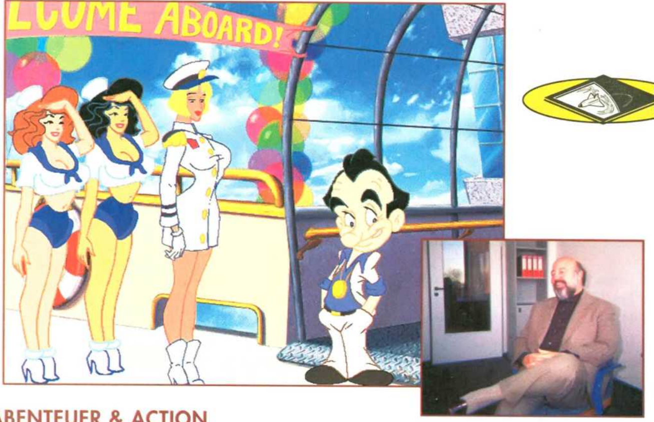
Ab sofort informieren wir Sie auf gesondert gestalteten Seiten regelmäßig über die interessantesten **Multi-User-Games** und **Hersteller-Sites** im Netz. Surfen Sie doch einfach mal auf die
Seiten 116 bis 123

Hot Spot

Rubriken

Online Guide

Titel in rot = Titelstory



ABENTEUER & ACTION

Zu den Highlights in dieser Ausgabe zählt mit Sicherheit der Test von **Leisure Suit Larry 7**, zu dem wir auch ein **Interview mit Al Lowe**, Sierras Stardesigner veröffentlichen. Nicht minder lustig ist **Discworld 2**. Und wer Adventures am liebsten mit Action verknüpft sieht, der sollte sich mal das phantastische **Tomb Raider** ansehen!

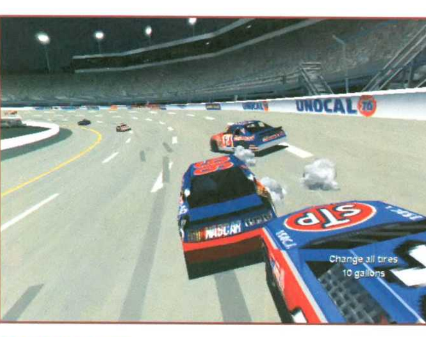
Seiten 34, 40 und 46



STRATEGIE & SIMULATION

Ob Sie nun mit der Heli-Simulation **Das Hexagon Kartell** in die Luft gehen oder mit **Privateer 2** ins All aufbrechen wollen, hier finden Sie die passenden Tests. Das gilt natürlich ebenso für strategische Neuheiten wie **Heroes of Might & Magic 2** oder **Command & Conquer 2**.

Seiten 56, 66, 94 und 98






SPORT & MORD

Mörderisch hart geht es auf den Strecken von **NASCAR 2** zu, auf dem Eis von **NHL 97** toben mörderische Kämpfe, und wegen der Bugs in der ersten Verkaufsversion des **Bundesliga Manager 97** braucht man keinen (Selbst-) Mord begehen. Schließlich gibt's ja die Tests auf den

Seiten 38, 62 und 70

Spieletests

ABENTEUER

ACTION

GENRE-MIX



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE

Lösungshilfen

NEU IM HEFT

Von der Anrede (Sie statt Du) über das Layout (verbesserte Querlesbarkeit) bis hin zu Umfang und Struktur hat sich mit dieser Ausgabe ja einiges am Heft geändert – hier die wichtigsten Neuerungen.

NEU hinzugekommen

32 Seiten Umfang
Kurzpreviews
Kurztests
Online-Guide
Tester-Meinungen
Vollversion auf Begleit-CD

NEU gestaltet

Cover
Erscheinungstermin
Heftstruktur
Interviews
Layout
Lösungsteil
News
Preis
Previews
Shop
Tests
Top Tip

NEU gelöst

Grafik Competition eingestellt
Joker Imperium eingestellt
PD-Perlen sporadisch
Smalltalk aufgeteilt
Stromausfall eingestellt
Verbesserte Papierqualität

SPIELEWELLE

Es kam mal wieder alles zusammen: Einerseits haben wir im Zuge der Neugestaltungen den Erscheinungstermin um knapp zwei Wochen vorverlegt (wodurch die Heftfolge 12/96 unter den Tisch fiel), andererseits überrollten uns dieses Jahr zur Vorweihnachtszeit ungeahnt viele Neuerscheinungen. Im Ergebnis mußte **Teil 2 des Specials zu „Adventures am PC" auf die nächste Ausgabe verschoben** werden. Kein Beinbruch, wenn dafür so viele tolle Tests im Heft sind wie diesmal!

UMZUG

Apropos alles zusammenkommen: Da wir zudem noch mit Sack und Pack in neue Büros umgezogen sind, mußte die Redaktion rund zwei Wochen lang quasi aus dem Karton leben – was uns die Arbeit natürlich nicht unbedingt erleichtert hat. Inzwischen sind aber alle Telefonapparate angeschlossen, alle zu Bruch gegangenen Hardwareteile ersetzt und somit alle wieder glücklich. Hier unsere neue Anschrift:



Joker Verlag
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
Tel. Verwaltung: 08106/89 96 01
Tel. Redaktion: 08106/89 96 02 - 3
Fax: 08106/89 96 07



GUTE NACHRICHTEN FÜR ABONNENTEN

PC JOKER HEFT & SPIEL im Abo zu beziehen, ist immer eine gute Idee: Wo sonst erhält man (mindestens) ein Dutzend starke Spiele und rund 1.800 brandaktuelle Testseiten für nur 75,– DM – aufgeteilt in nunmehr zwölf Lieferungen pro Jahr?! Davon profitieren auch und insbesondere treue Altabonnenten, da wir deren Restguthaben bei der Umschreibung wo es nur geht in ihrem Sinne aufrunden werden. Wer also beispielsweise bisher den PC Joker ohne Begleit-CD bestellt hatte, bekommt die einst mit 63,– DM bezahlten zehn Ausgaben jetzt samt Vollversion und mehr Seiten – und damit **einige Märker geschenkt**. Ähnliches gilt für einen Großteil der Abonnenten der einstigen Total-Version für 14,80 DM bzw. 12,80 DM. Selbstverständlich informieren wir alle Abonnenten einzeln; wer darüber hinaus noch Fragen hat, der wende sich bitte an unsere Abo-Fee:

Petra Laubenberger, Tel.: 08106/89 96 01

GASTTESTERIN

Treue Altleser kennen sie aus zahlreichen Essays und eigenen Rubriken („Girl-Seite", „Seitenhiebe", „Überhaupt & Außerdem"), doch in jüngster Zeit ist es ein wenig still geworden um unsere hübsche Herausgebergattin **Brigitta Labiner**. Das mußte sich wieder ändern, wie uns in vielerlei Zuschriften mitgeteilt wurde. Also haben wir die 28jährige mit der ständig wechselnden Haartracht vom Frisör losgeeist und quasi als Gasttesterin verpflichtet. Kurzum, zukünftig werden Sie Brigitta des öfteren auf den Testseiten begegnen, wo sie in Meinungsboxen ihre stets weibliche und oft erfrischend unbefangene Ansicht zu solchen Programmen kundtut, die sie selbst privat mehr oder weniger gerne gespielt hat.



6 4 7 9 0 · № o o A 4 2 3 4

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.



MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ; EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

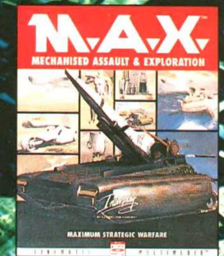
LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. ... OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.", HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEIT-MOTIVATION DURCH MASSIGE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!", ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM

Interplay

DISTRIBUTED BY





★★ BATTLE ISLE 2 ★★







Zum Vergleich von links nach rechts: Battle Isle 1, 2 und 3

DIE BATTLE ISLE SAGA

Mit weltweit über 360.000 verkauften Exemplaren gehören die futuristischen Inselkriege aus der Mülheimer Softwareschmiede Blue Byte zu den erfolgreichsten Spielen deutscher Produktion: 1991 erschien mit „Battle Isle" der erste Teil, dessen ungeheure Popularität (die Fachpresse prämierte die sagenhaft durchdachte Handhabung und das schier geniale Spielprinzip mit Höchstnoten um die 90 Prozent) in den folgenden Jahren zwei Datendisketten und den im ersten Weltkrieg angesiedelten Ableger „Historyline" hervorbrachte. 1994 folgte mit „Battle Isle 2" der verbesserte, absolute ausgereifte und vielfach preisgekrönte Nachfolger, den wir Ihnen mit dieser Ausgabe als deutschsprachige Vollversion inklusive Online-Handbuch überreichen – der ursprüngliche Ladenpreis betrug rund 120,– DM. Letztes Jahr erschien schließlich „Battle Isle 3", doch konnte der vorläufige Abschluß der Reihe aufgrund einiger Schwächen im Design den Erfolg seiner Vorgänger nicht ganz wiederholen.

DAS SPIELPRINZIP

Die taktisch ausgefuchste Konfliktsimulation basiert auf dem nur auf der japanischen NEC-Konsole PC Engine erschienenen Bestseller „Nectaris". Auch hier muß der Solospieler in einer aus 24 Einzelmissionen bestehenden Kampagne den Sieg über maximal fünf vom Rechner betreute Armeen erzielen; darüber hinaus stehen fünf für bis zu sieben Spieler geeignete Multiplayer-Aufträge zur Verfügung. Hier wie dort verschiebt man mit einer genial bedienbaren Maus seine aus bis zu 54 futuristischen Truppengattungen (Panzer, Flugzeuge, Schiffe etc.) bestehende Armee über eine von oben gezeigte Landkarte, um den Feind per Klick unter Feuer zu nehmen – die Kämpfe selbst werden in hübsch gerenderten 3D-Animationen gezeigt. Es gewinnt, wem es gelingt, innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl gegnerische Städte einzunehmen oder verbündete Truppen vor dem Feind zu beschützen. Für mehrere menschliche Teilnehmer sind dabei diverse Spielmodi (Allianzen etc.) verfügbar.




Strategie à la Carte



Eine der übrigens auch abschaltbaren 3D-Kampfsequenzen



Einige der 54 Waffengattungen der Zukunft

DIE LEVELCODES

Als kleinen Sonderservice für ungeduldige Strategen veröffentlichen wir hier sämtliche Paßwörter zur direkten Levelanwahl – wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte jedoch nur im Notfall darauf zurückgreifen.

Paßwörter für Solospieler:

AMPORGE
JOGRWAI
GEGIDOS
WABODAE
BUFASWE
GEHAUWA
OLARIBU
FITORGE
DAFATWA
WABIKDO
GEEUSAT
KAIMAWA
SIETIBU
GEDEROM
ULUARGE
ABUNDWA
LANADGE
WAFEFAL
BUSALUG
GEUEFZU

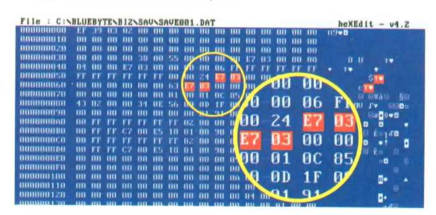
Zwei-Spieler-Codes

YETUDWA
WAGOPAY
ZAFLUGE
SKATZWA
YETUDWA

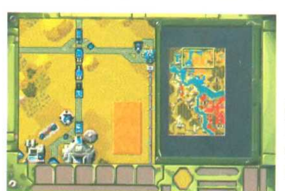


WEITERE SCHUMMELEIEN

Falls man einige Missionen als zu schwer empfindet, können mit einem Hex-Editor entsprechende Änderungen in den Spielstanddateien vorgenommen werden. Dazu setzt man einfach in der Zeile 50 das 9. und 10. Byte und in der Zeile 60 die Bytes 7 und 8 jeweils auf den Wert E7 03. Zudem lassen sich sämtliche Missionen im Trainingsmodus spielen, indem diese Option im Hauptmenü des Spiels angewählt wird. Das hat den Vorzug, mit unlimitierter Munition sowie auf von Anfang an komplett einsehbaren Schlachtfeldern taktieren zu können. Damit der Sieg dabei dennoch gewertet wird, muß man kurz vor Schluß der jeweiligen Mission wieder auf die Standardeinstellung zurückschalten – andernfalls wäre man nicht für den nächsten Level qualifiziert. Auch hier gilt freilich: Wer betrügt, betrügt sich selbst um den Spaß.



So müssen die abgeänderten Werte im Hex-Editor aussehen



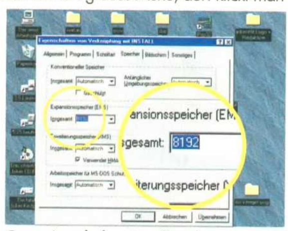
Eine voll einsehbare Karte aus dem Trainingsmodus

INSTALLATION UNTER MS-DOS

Besitzer älterer Betriebssysteme wie MS-DOS 6.0 oder 6.2 wechseln auf ihr CD-ROM Drive (üblicherweise „D"), geben dort „install" ein und folgen den Anweisungen am Bildschirm. Zu beachten ist, daß Battle Isle 2 zumindest 2,3 MB EMS-Speicher und 580 KB Grundspeicher benötigt. Sollte diese Speichermenge nicht vorhanden sein, startet man unter MS-DOS 6.0/6.2 den „memmaker", indem man das Wort „memmaker" eintippt, mit „return" bestätigt und danach die Frage „soll EMS-Speicher benutzt werden" mit ja beantwortet.

INSTALLATION UNTER WINDOWS 95

Obzwar Battle Isle 2 ein DOS-Programm ist, kann es in den allermeisten Fällen direkt über Win 95 installiert und gestartet werden: Zunächst wird im Stammverzeichnis der CD die Datei „install.exe" angeklickt, daraufhin erfolgt die automatische Installation. Zum Programmstart wird dann in dem neu erstellten Ordner (der Standardordner ist C:\bluebyte\bi2) die Datei „bi2.bat" angeklickt. Führt dies nicht zum Erfolg, dann vermutlich deshalb, weil Win 95 nicht genügend Grundspeicher bzw. EMS-Speicher zur Verfügung gestellt hat. In diesem Fall verfährt man wie folgt:
Im neu erstellten Ordner auf der Festplatte wird die Datei „bi2.bat" mit der rechten Maustaste angeklickt. Es öffnet sich ein graues Menü, dort klickt man auf die unterste Zeile „Eigenschaften". Im nun geöffneten Ordner „Eigenschaften von Bi2.bat" klickt man die Option „Speicher" an. Dort stellt man die Zeile „Expansionsspeicher EMS" auf die Zahl 8192 ein (je nach Rechnerausstattung können auch andere/höhere Werte eingegeben werden), schließt das Menü und startet Battle Isle 2 durch einen Doppelklick auf das File "bi2.bat".



Ganz simpel: das Einstellen des Expansionsspeichers unter Win 95

Sollten darüber hinaus noch speziellere Probleme auftauchen, so konsultieren Sie bitte die Hilfsdateien „hilfe.txt" oder „hilfe.wri" auf der CD – wir haben uns hier bemüht, sämtliche Sonderkonfigurationen zu berücksichtigen. Fragen zur Installation und zum Spiel selbst werden zudem von unserer **Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 Uhr und 19.00 Uhr** unter der Telefonnummer **08106-89 96 02 - 3** beantwortet.

DAS ONLINE-HANDBUCH

Um das Online-Manual von Battle Isle einzusehen, muß (sofern noch nicht vorhanden) zunächst das auf der CD befindliche Textprogramm Acrobat-Reader durch einen Doppelklick auf die Datei „acroread.exe" installiert werden. Nach einem Neustart klickt man nun auf der CD im Unterordner „manuals" die Datei „bi2.pdf" an. Dadurch wird der Acrobat-Reader automatisch gestartet, und man kann sich das Handbuch, die Waffensysteme und die Referenzkarte direkt am Bildschirm ansehen oder ausdrucken.



Praktisch: das komplette Handbuch am Screen

DER PATCH

Im separaten Unterordner „update" befindet sich mit der Datei „battle.exe" eine neuere und um kleinere Fehler bereinigte Version der Startdatei von Battle Isle 2. Diese kopiert man nach der Installation des Spiels in den entsprechenden Ordner und startet sie durch einen Doppelklick. Die Datei überschreibt nun einige Daten; danach wird Battle Isle 2 wie gewohnt durch das Anklicken der Datei „Bi2.bat" gestartet.

BONUS: DOCMAN

Als kleine Dreingabe finden Sie im Unterordner „startup" eine Demoversion der leistungsfähigen Organisationssoftware „DocMan" von Dekotec. Diese bietet (nur) unter Win 95 die Möglichkeit, insgesamt 50 Adressen sowie 100 Dokumente einzugeben, zu bearbeiten und auszudrucken. Sie wird direkt unter Win 95 installiert, indem man auf die CD wechselt, dort das Verzeichnis „startup" anklickt und die Datei „startup.exe" durch einen Doppelklick startet – alles weitere folgt automatisch unter Hinzuziehung von Bildschirmanweisungen.

Der Bonus-Organisator: DocMan

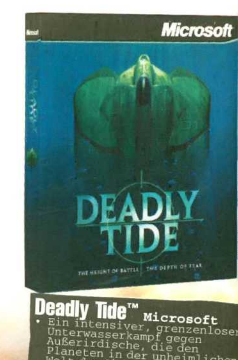
Unverkennbar.

Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.

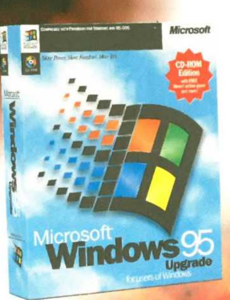
Created for Microsoft® Windows® 95 HOT GAME™

Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.



Deadly Tide™ Microsoft
- Ein intensiver, grenzenloser Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen



Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

http://www.microsoft.com/europe/hot/

Eins der heißesten



Bug! Sega PC
- Original Jump 'n Run-Spiel mit einem Labyrinth von Pfaden vor bahnbrechendem 3D-Multiscroll-Hintergrund

Virtua Fighter™ PC
Sega PC
- Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonalbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



Super EF2000©
Ocean
- Anerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator", entwickelt von Digital Image Design, dem authentischen Namen für Flugsimulation

Guts 'N' Garters©
Ocean
- Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FL.

http://www.microsoft.com/europe/hot/



SideWinder™ game pad
Microsoft
- Die Power programmierbarer Buttonkombinationen und die Herausforderung, mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können

SideWinder™ 3D Pro
Microsoft
- Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für tödliche Präzision

Flight Simulator®
Microsoft
- Realistischer wird's nicht mehr - die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben

Monster Truck Madness™
Microsoft
- Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden

MechWarrior® 2:Mercenaries™
Activision
- Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen, noch einen Kick besser

NBA® Full Court Press™
Microsoft
- Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft

Hyperblade™
Activision
- Erlebt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Nervenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern

War Wind™ **Mindscape**
- Eine epische Schlacht für Wiedervereinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache

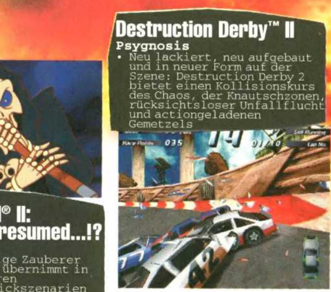
Lord of the Realms II™
Sierra
- Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13.Jahrhunderts spielt

Azrael's Tear™
Mindscape
- Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit

Rama™ **Sierra**
- Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller

Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.

Destruction Derby™ II
Psygnosis
- Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rücksichtsloser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels



DiscWorld® II: Missing Presumed...!?
Psygnosis
- Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen irren Zeichentrickszenarien die Rolle des Todes













PREISBRECHER

Die renommierten Verkaufszahlenermittler von **Media Control** stellten vergangenen Herbst ihre im Auftrag des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) herausgegebenen **CD-ROM-Charts** um, weil sie keine Produkte mit einem Verkaufspreis unter 50,– DM mehr in ihren Listen sehen wollten. Das rief prompt die 49,90 DM-Company TopWare („D-Info") auf den Plan, deren Sortiment damit komplett durch den Raster fiel: Inzwischen erwirkte die prozeßgestählte Firma eine einstweilige Verfügung des Landgerichts Hamburg, wonach solche oder andere Filter nicht mehr zulässig sind.





Virgin-Chef Christian Gloe

EINZELHANDELSPROBLEMATIK

Darf man sogenannte **OEM-Software** (Original Equipment Manufacturer), also für den Verkauf mit der Hardware bestimmte Programme, auch einzeln an den Kunden bringen?
Natürlich nicht, wie das Landgericht Berlin kürzlich festgestellt hat. Daher wurde ein Berliner Händler, der den Aufdruck „Darf nur mit einem neuen PC vertrieben werden" auf Microsoft-Produkten mißachtet hatte, nun in der zweiten Instanz zur Zahlung von Schadensersatz verdonnert. Zukünftig kann dieses sogenannte „Unbundling" darüber hinaus mit einem Ordnungsgeld von bis zu 500.000,– DM geahndet werden.

ELEFANTENHOCHZEIT

Der Konzentrationsprozeß in der Softwarebranche schreitet forsch voran. So wurden jüngst auch die englischen Jungfern von **Virgin** in den US-Konzern **Viacom** integriert. Damit hat sich der Welt viertgrößter Medienkonzern nach Companies wie Paramount, MTV oder dem Markt & Technik-Verlag ein weiteres traditionsreiches Unternehmen einverleibt. Mit der Folge, daß sämtliche Viacom-Softwaretitel künftig in Deutschland von Virgin/Avalon vermarktet werden.

BASTELSTUNDE

Ungewöhnliche Designideen gab es in Digitalien ja schon des öfteren, aber dieser Einfall von SOS-Music ist einzigartig: Bei Fischertechnik ist nun ein Pentium-PC als Bausatz aus 392 schwarz/roten Einzelteilen erhältlich.



Zum Preis von 3.222,– DM plus Versandkosten kann beim Senftenberger Hardwarevertrieb der „Alphaville 2001" geordert werden. Der Rechner im Fischertechnik-Design wird mit allen erforderlichen Elementen (Intel-Chip, 16 MB RAM, 16 MB-Soundkarte, 8 x CD-ROM etc.) geliefert und muß bzw. darf dann selbst zusammengepfriemelt werden. Der Beitrag des Spielwarenherstellers beschränkt sich dabei freilich auf das Gehäuse, so daß auch digital unerfahrene Bastler einen funktionstüchtigen Computer zimmern können. Wer hier *die* Weihnachtsidee wittert, der wende sich an: **SOS-Music, Spremberger Str. 4, 01968 Senftenberg, Tel.: 03573 - 79 84 60**.

SPIELTRIEB



Unter dem Slogan „Hot for Windows 95" und in Zusammenarbeit mit namhaften Spieleherstellern wie Activision, Mindscape, Psygnosis und Sierra startet **Microsoft** diesen Winter eine europaweite **Werbekampagne** rund um Spitzentitel wie „MechWarrior 2: Mercenaries", „War Wind" oder „Rendezvous im Weltraum". Die Gates-Company hatte ja in letzter Zeit einige Games in eigener Regie veröffentlicht (u.a. „Monster Truck Madness" bzw. „Microsoft Fußball", Tests in dieser Ausgabe), konnte bislang aber keine echten A-Titel plazieren. Weitere Infos zur verspielten MS-Offensive gibt es im Internet unter der Adresse **http://www.microsoft.com/europe/hot**



MAC IS BACK

Der Anfang des Jahres ins Trudeln geratene Branchengigant **Apple Computer Inc.** konnte im dritten Quartal 96 einen Umsatz von 2,3 Mrd. Dollar erzielen, was gegenüber dem vorangegangenen Vierteljahr eine Steigerung um etwa 150 Millionen ergibt. Auch der Gewinn liegt mit 25 Millionen Dollar jetzt **wieder im grünen Bereich**, während die operativen Kosten von 519 Millionen auf 505 Millionen gesenkt werden konnten.

WEIHNACHTS-TIPS VON BOMICO

Die **Bomico-Hotline** bleibt in diesem Jahr trotz der Weihnachtsfeiertage bis zum letzten Drücker besetzt. Am Heiligabend wird man unter der Rufnummer **06107/94 51 45** von 15.00 bis 18.00 Uhr und am 27.12. bzw. 30.12. sogar von 10.00 bis 19.00 Uhr Fragen zu aktuellen Bomico-Titeln (also alles von Sierra, Ocean etc.) beantworten. Momentan wird das Team speziell auf die kommenden Weihnachtsrenner eingestimmt – damit Probleme bei der Installation gleich unter dem Christbaum beseitigt werden können.





SPIELEN AM NOTEBOOK

Wer über die Feiertage in Urlaub fährt, aber dennoch nicht auf das Spielen am Computer verzichten mag, könnte sich für die **GameCard II** der Firma CompuMan interessieren: Am PCMCIA-Port eines Notebooks geparkt, finden beliebige Joysticks, Pads und Eingabegeräte mit 15 Pin-Stecker Anschluß – auch zwei davon, sofern nur je ein Paar Feuerknöpfe benötigt wird. Leider will der Fachhandel stolze 179,– DM für das Gerät haben, wenn auch in einem „Weihnachtspaket" zusammen mit der ordentlichen Polygon-Prügelei „FX Fighter".



ANSCHLUSS GEFUNDEN

Als Fachmagazin für Lifestyle und Lebenswandel können wir die erste **private Telefon-Auskunft** auf keinen Fall unter den Tisch fallen lassen: Statt der bei der Telekom üblichen 60 Pfennig für zwei Auskünfte kassiert das Tele-Info-Team unter der Nummer **0190/91 23 45** pro Gesprächsminute 1,20 DM – verrät dafür aber auch beliebig viele Namen und Rufnummern. Hier lassen sich auch ganz gezielt Branchen und Adressen in Erfahrung bringen, und bei Dauergebrauch gibt's einen Preisrabatt.



LECKERER STEUERKNOCHEN

Gut gerüstet für schnelle Rasereien, niedliche Jump & Runs und ähnliche Actionherausforderungen ist man mit Saiteks neuem **Megapad XII MX-631M**. Hinter dem langen Namen verbirgt sich ein handliches Stück Plastik mit Mikroschaltern unter den sechs wahlweise automatisch feuernden Buttons. Gut gefallen hat uns die lange Anschlußkordel und der Preis von nur 35,– DM im Fachhandel.





KURSVERFALL IM INTERNET

Der Börsengang des digitalen Lifestylemagazins **Wired** (quasi Amerikas Zentralorgan der Online-Revolution) scheint vorerst geplatzt: Nachdem im Internet tätige Firmen wie Netscape an der US-Börse ihren Wert zeitweise vervielfachen konnten, planten die Macher des Blattes den Gang an die Wall Street – mußten mangels williger Aktienanleger nun aber einen Rückzieher machen. Ob es daran liegt, daß die Broker das Potential des Online-Booms mittlerweile weitaus realistischer einschätzen also noch vor einem Jahr? Oder daran, daß keine auch nur halb so aufwendige Werbekampagne gezündet wurde wie beim Börsengang der Telekom? Obwohl der in den USA ja auch nicht annähernd so erfolgreich verläuft wie hierzulande.

MIT BUNDI IM BUNDE

Eine Stellungnahme zu den vielen Bugs in den ersten Verkaufsexemplaren des **Bundesliga Manager 97** sandte uns Software 2000 kurz vor Redaktionsschluß per Fax zu: „...versehentlich ist das falsche Master zum Duplizieren ans Preßwerk geschickt worden". Aha, mag man da folgern, dann muß ja bereits eine korrekt funktionierende Version existieren. Ein kurzer Anruf beim Hersteller zwecks Bestellung derselben wurde Mitte November (also gut eine Woche nach Verkaufsstart der fehlerhaften Fassung) jedoch abschlägig beschieden.

NEUE HARDWARE

Bei Modems etabliert sich momentan gerade eine Übertragungsrate von 33.660 bps als Standard, und die sonst eher Schachspielern bekannten Mephistos von Hegener & Glaser sind neuerdings in das Joystick-Geschäft eingestiegen.

Zunächst einmal sei in diesem Zusammenhang der für seinen moderaten Preis von 79,– DM erstaunlich funktionabel geratene Flightstick **Saitek MX 830 Acemaster** lobend erwähnt: Das Gerät ist kompatibel zum „Flightstick Pro", im Kopf sind drei Feuertasten, ein daumengesteuerter HAT-Schalter sowie Turbo-Schnellfeuer eingebaut, zudem kann der Schub über einen seitlich angebrachten Schieber geregelt werden. Der im Fachhandel zu erwerbende Analogknüppel der Münchener Hardwareschmiede liegt stabil auf dem Tisch und ermöglicht feinfühliges Manövrieren.

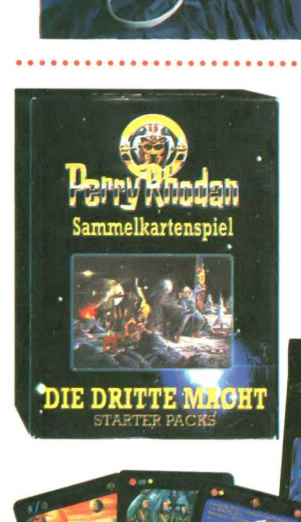
Die Pearl Agency hingegen setzt jetzt auf ein höheres Übertragungstempo bei ihren **Modems der V-34 Serie**. Die Geräte können bis zu 33.660 bps übertragen und schöpfen daher die Möglichkeiten der bereits von etlichen Online-Providern angebotenen superschnellen Einwahlknoten aus. Je nach Ausstattung kosten sie zwischen etwa 130,– DM und 230,– DM. Interessenten wenden sich am besten direkt an die

Pearl Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen
Tel.: 07631/ 360 - 0

BABYLON IN DER TASCHE



Der mvg Verlag hat im Laufe des vergangenen Jahres bereits einige Begleitromane zu **Babylon 5**, der vielbeachteten SF-Serie von Pro 7, herausgebracht – freilich als Hardcover. Nunmehr veröffentlicht Goldmann diese Titel im preisgünstigen Taschenbuchformat; bereits erschienen ist **Tödliche Gedanken** von John Vornholt (Nr. 25013, 285 Seiten, 14,90 DM). Der Roman erzählt eine spannende Geschichte aus den frühen Babylon-Jahren: Das Psi-Korps hält eine Konferenz auf der Raumstation ab, was Sicherheitschef Garibaldi einiges Kopfzerbrechen bereitet. Berechtigterweise, weil es zu einem Anschlag kommt! Und schon gerät die Stationstelepathin Talia Winters unter Verdacht und wird für vogelfrei erklärt...



GESAMMELTER PERRY RHODAN

Schon seit Monaten wartet das Spielervolk auf die bereits länger angekündigten Trading Cards zum Romanhelden und galaktischen Großimperator Perry Rhodan. Jetzt sind die Sammelkarten endlich erhältlich.

Starter- und Boosterpacks zeichnen sich bei dieser TC-Edition durch unterschiedlichen Inhalt aus. Dem liegt das interessante und von FanPro übrigens recht gut umgesetzte Prinzip zugrunde, den Spielern (grundsätzlich sind beliebig viele Teilnehmer möglich) ein Nacherleben der historisch aufeinanderfolgenden Zyklen der Heftserie zu ermöglichen. Neu ist ebenfalls der Gedanke, daß jeder Kombattant *beide* Seiten (nämlich die Terraner und ihre Gegner) führt und pro Zyklus bestimmte Siegbedingungen erfüllen muß. Die 60teiligen Starter und 15teiligen Booster sind für 19,90 bzw. 5,90 DM im Fachhandel zu haben.

100.000 AUF DER SYSTEMS 96

Die Anwendermesse **Systems 96** erfreute sich großer Beliebtheit: Mehr als 100.000 Münchner, „Preißn" und andere Computerfans stürmten vom 21. bis 25. Oktober das Messegelände der bayerischen Hauptstadt, um dort die Stände von 1.731 Ausstellern zu belagern – der Anteil der Fachbesucher wurde dabei auf etwa 95 Prozent geschätzt. Sehr positive Resonanz erhielt das neue Konzept der „Messen in der Messe", wie es z.B. mit der eigenen Halle für Online und New Media verwirklicht wurde. Alles in allem, so resümieren die Veranstalter, sei damit der Umstieg auf einen jährlichen Messerhythmus vollauf geglückt.



Kein Zweifel, digitale Literatur hat längst einen festen Platz auf der Jahreshauptversammlung des deutschen Bildungsbürgers. Allerdings sind die Sturm- und Drang-Perioden vergangener Jahre derweil vorbei.

Frankfurter Buchmesse '96

Nichtsdestotrotz versammelten sich Anfang Oktober 488 Multimedia-Hersteller aus 27 Ländern in der eigens für sie reservierten Halle am Frankfurter Messegelände – die mehr als 1.500 Firmen, welche sich nebenbei mit den neuen Medien befassen, nicht mitgerechnet. Das Angebot gliederte sich dabei recht klar in die Segmente „Online" bzw. „Offline".

ONLINE

Neues gab es hier eigentlich nur von **AOL** zu vermelden, neben T-Online der einzige große auf der Messe vertretene Daten-Dienst: Österreich wird derzeit ebenso an das AOL-Netz angeschlossen wie die Schweiz, zudem bieten bald alle 60 deutschen Knoten vollen ISDN-Zugang. Die Version 3.0 der Zugangssoftware existiert bereits als Beta, einen gewaltigen Schritt nach vorn stellt hier vor allem der hauseigene AOL-Browser dar: Neben einer Temposteigerung um etwa ein Drittel werden jetzt endlich Tabellen und Frames unterstützt.

Der neue Bildschirm von AOL 3.0

Als allgemeiner Trend bleibt festzuhalten, daß das Internet künftig verstärkt als Medium zur Ergänzung und Aktualisierung von Buch- bzw. CD-ROM-Produktionen eingesetzt wird – mehr zu diesem und anderen Messethemen auf der bereits im letzten Jahr lancierten, aber erst jetzt überzeugend gestalteten Internet-Homepage **http://www.frankfurt-book-fair.com**.

Leicht zugängliche Informationen aus Politik und Wirtschaft: Fischer Weltalmanach



Musik als Abenteuer: Opera Fatal

OFFLINE

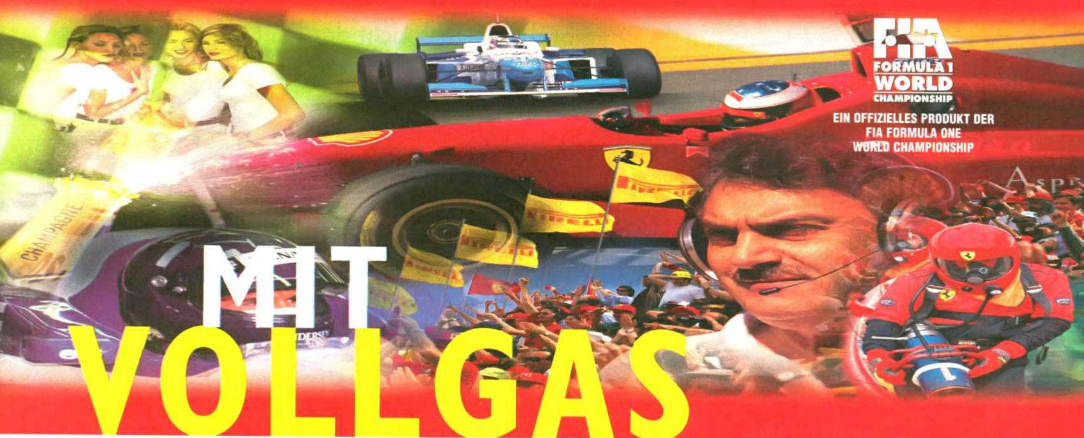
Auf einer so seriösen Veranstaltung wie der Mutter aller Buchmessen spielten Spaß und Vergnügen naturgemäß eher eine untergeordnete Rolle, was sich auch im thematisch breit gefächerten Spektrum der gezeigten CD-Produktionen widerspiegelte: Nachschlagewerke wie das **Knaur-Lexikon** oder **Herders Großes Bildlexikon** gibt es demnächst als Versoftungen von Rossipaul, bei Systhema sind Titel wie der renommierte **Fischer Weltalmanach** in der Pipeline. Und aus Spanien wird uns gar eine CD-ROM namens **John Paul II, the promised Pope** erreichen. Auch Ullstein soll hier nicht unerwähnt bleiben, wo man unter der Adresse **http://www.usm.de** das Zusammenwachsen von On- und Offline-Publishing etwa mit der **Guinness CD-ROM der Rekorde** besonders intensiv betreibt.

Von höherem Unterhaltungswert sind die Sporttitel von Delius Klasing, welche um **Tennis interaktiv** und **Golf interaktiv** bereichert wurden. Wer den (Angst-) Schweiß liebt, mag sich aber auch für **Survival**, die neue Navigo-CD des durch mehrere Bücher bekannt gewordenen Überlebenskünstlers und Regenwurm-Essers Rüdiger Nehberg begeistern. Wer indessen Spielen mit Lernen verbinden möchte, liegt möglicherweise bei **Opera Fatal** von Heureka-Klett richtig, wo man im Stile eines Adventures nach verschwundenen Noten forscht. Und tewi hatte mit **A.N.G.S.T.** sogar einen richtigen 3D-Ballerdungeon im Gepäck. Na, das macht uns doch hoffen, eines Tages vielleicht sogar die wirklich großen Spielehersteller in Frankfurt anzutreffen.

(Manuel Semino)



Nehberg überlebt wirklich alles!



MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

Bei Grand Prix Manager 2 sind Sie mittendrin, wenn es in Rennställen wie Williams, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.

KOMMENTAR ZUM SPIEL VON ITC-PROFI SASCHA MAASSEN
BONUS GRAND PRIX MANAGER 2 SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaßen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.

Machen Sie was draus!









THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS17 6BN

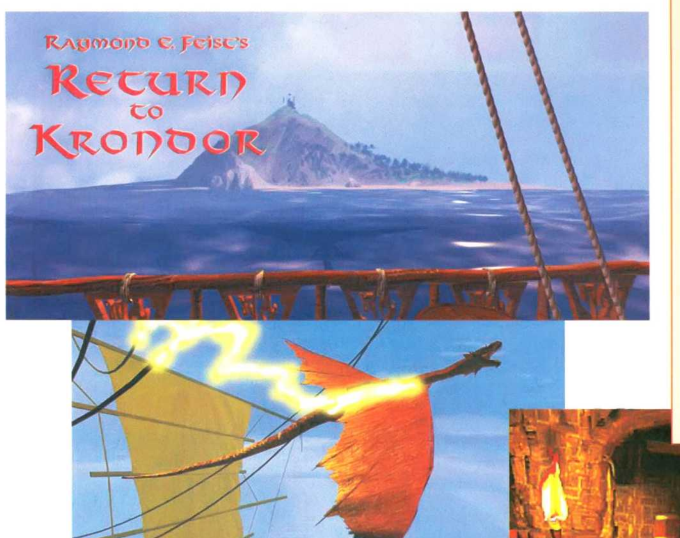


Neue Rollenspiele j

Vor drei Jahren erblickte mit „Betrayal at Krondor" erstmals ein Werk des populären amerikanischen Fantasy-Autors Raymond Feist das Licht der PC-Monitore, jetzt gehen gleich zwei Mütter mit Nachkömmlingen schwanger.

Return to Krondor

Der offizielle und legitime Sproß kommt aus dem Hause 7th Level; für ihn hat Vater Feist einmal mehr persönlich die Story aus der mittelalterlichen Welt Midkemia ersonnen. Sie handelt von der Suche nach einem religiösen Artefakt, der „Träne der Götter". Dieses mächtige Kleinod versank während einer Schiffspassage auf dem Grund des Bitteren Meeres, was in einem Fantasy-Reich wie dem hiesigen natürlich unabsehbare Folgen haben kann. Mit der Bergung wird daher Arutha beauftragt, den Lesern wie Rollenspielern bestens aus den bisherigen Midkemia-Abenteuern bekannt.
In vielen Punkten wird das Programm seinem Vorgänger ähneln: Erstens bürgen Raymond Feists Erzählerqualitäten wieder für spannende Wendungen und dichte Atmosphäre. Zweitens wird die in „Betrayal at Krondor" erstmalig in dieser strikten Form durchgeführte Einteilung in Kapitel mit wechselnden Handlungsträgern beibehalten. Und drittens marschiert man nach wie vor durch dreidimensionale Landschaften, die allerdings mittlerweile gerendert sind.
Neuigkeiten erwarten den Spieler in Form von Seeschlachten, Kampfsequenzen, die sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lassen, oder extra angeheuerten Hollywood-Musikern, welche mit über 50 passend eingebauten Titeln für den Ohrenschmaus sorgen. Tja, und inhaltlich versprechen die Hersteller ein Maß an Spieltiefe, wie man es bisher in Computer-Rollenspielen noch nicht gesehen habe. Darüber würden wir uns besonders freuen, denn eigentlich waren es ja nur die auf Dauer etwas eintönigen Handlungsmöglichkeiten, die einst den vollen Durchbruch des Vorgängers verhindert haben.



Erste Bilder von Return to Krondor

WER IST RAYMOND E. FEIST?



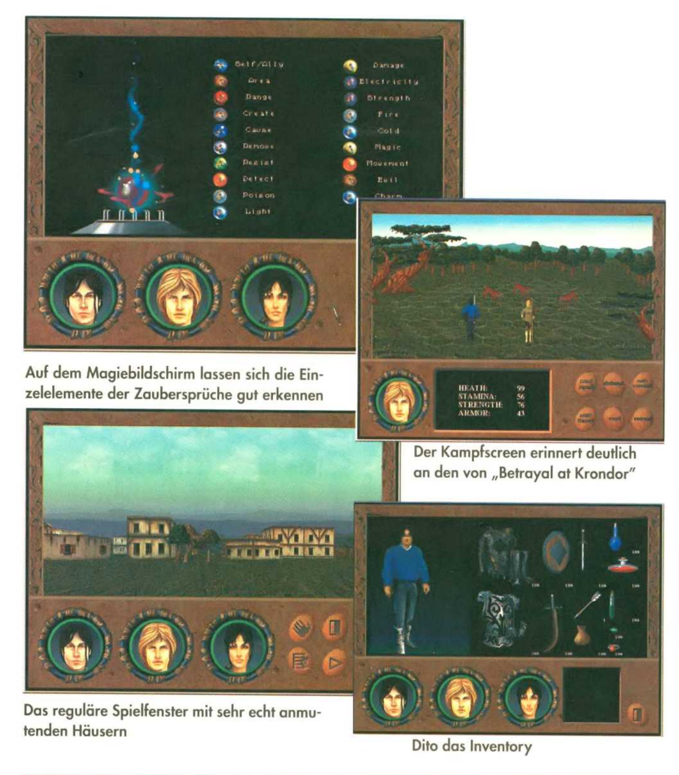
Raymond E. Feist

Eine vor etlichen Jahren gestartete erste Ausgabe der Midkemia-Romane konnte hierzulande ganz unberechtigterweise nur mäßige Erfolge einfahren; wohl der Hauptgrund dafür, daß die Serie seinerzeit unvollständig und ihr Autor damit hauptsächlich Insidern bekannt blieb. Die neue Goldmann-Edition steht da offenbar unter einem besseren Stern, doch für viele Leser ist Raymond E. Feist selbst nach wie vor ein unbeschriebenes Blatt. Dabei hat der 1945 in Los Angeles geborene Kalifornier weltweit bereits 13 Millionen Bücher verkauft, welche mittlerweile in zwölf Sprachen zu haben sind. Er arbeitete als Fotograf und Gebrauchtwagenhändler, ehe er Anfang der 80er Jahre mit der Spaltkrieg-Saga bekannt wurde. Inzwischen umfaßt sein Oeuvre aber auch andere Themen wie etwa Dark Fantasy.

nseits von Krondor

Betrayal in Antara

Nachdem das ursprüngliche Krondor-Game ein Produkt der Sierra-Tochter Dynamix war, lag der Gedanke nahe, innerhalb der Firmengruppe einen Nachfolger auf den Weg zu bringen. So nimmt es auch nicht wunder, daß der Kenner diesem neuen Sierra-Projekt seine optische Verwandtschaft mit dem Vorläufer auf den ersten Blick ansieht. Dennoch ist es so etwas wie ein unehelicher Sohn, denn ohne Feist fehlten natürlich auch die Rechte am ursprünglichen Szenario.
Daher erzählt Antara von einem alt gewordenen Fantasy-Imperium, das in Dekadenz, Intrigen und Korruption versinkt – ganz zu schweigen von der bröckelnden Infrastruktur. Die bis zu dreiköpfige Party hat sich hier dementsprechend mit Geheimgesellschaften, Attentätern, politischen Manipulateuren und Entführungen herumzuschlagen, um in vielen Unter-Quests und Subplots zu retten, was zu retten ist.
Genau wie 7th Level will sich auch Sierra von der Unterteilung in Kapitel ebensowenig trennen wie von vielen anderen erprobten Elementen. Neben den grundsätzlichen Screenmasken wäre das z.B. das rundenbasierende strategische Kampfsystem. Im Bereich der Magie tat sich dafür um so mehr, denn hier wurde ein sehr flexibles System eingeführt, mit dem sich durch Kombinationen einzelner Bausteine selber Spells zusammenmixen und sogar erfinden lassen.



Auf dem Magiebildschirm lassen sich die Einzelelemente der Zaubersprüche gut erkennen

Der Kampfscreen erinnert deutlich an den von „Betrayal at Krondor"

Das reguläre Spielfenster mit sehr echt anmutenden Häusern

Dito das Inventory

Wo liegt das bessere Krondor?

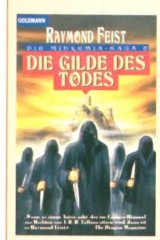
Beide Programme sind auf die Freunde atmosphärisch dichter Rollenspiele der erzählerischen Schule zugeschnitten; wer auf Hack & Slay steht, wird hier wohl nur sehr begrenzt seinen Spaß haben. Für die wahren Fans dürfte es somit bloß einen gangbaren Weg geben: sparen und beide Programme kaufen. Egal, ob sie nun wie angekündigt noch vor Weihnachten oder erst später in den Handel kommen. (jn)

DIE MIDKEMIA-SAGA ALS BUCH

Das bislang in Deutschland erschienene Midkemia-Sextett: **Der Lehrling des Magiers** (Goldmann 24616), **Der verwaiste Thron** (24617), **Die Gilde des Todes** (24618), **Dunkel über Sethanon** (24611), **Gefährten des Blutes** (24650) und **Des Königs Freibeuter** (24651) – zu haben zwischen 14,90 DM und 16,90 DM. Die ersten drei Titel behandeln dabei die Geschichte des sogenannten Spaltkriegs, in dem sich die friedliche Welt Midkemia gegen die Überfälle aggressiver Völker aus einer parallelen Dimension verteidigen muß. Das Dynamix-Rollenspiel „Betrayal at Krondor" war etliche Jahre nach diesem Szenario angesiedelt, lebte aber nicht zuletzt von der Einbindung bekannter Romancharaktere wie Pug, Tomas oder eben Arutha. Übrigens will Raymond E. Feist diesen Klassiker demnächst „romanisieren".













Viel Spass für wenig Kohle!

Blackmarket

29.[90] DM
Unverbindliche Preisempfehlung

Du willst große Spiele für **kleines** Geld?

Kein Problem! Für alle, die den ersten Anlauf verpaßt haben, bringt **Blackmarket** jetzt eine neue Auflage der größten Spiele-Hits von Acclaim und Interplay auf PC CD-ROM.

Und das zum absoluten **Hammer-Preis.**

Also: kaufen, laden, loslegen!

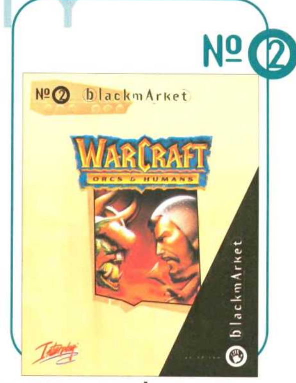


blackmArket

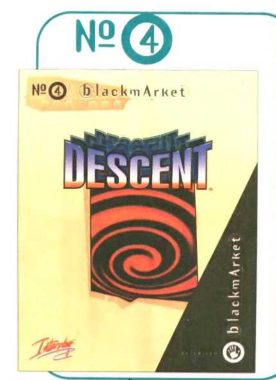




DUNGEON MASTER 2



WARCRAFT



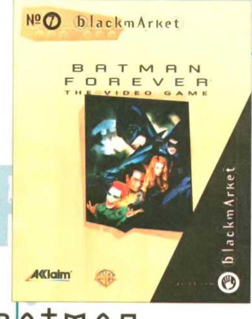
DESCENT



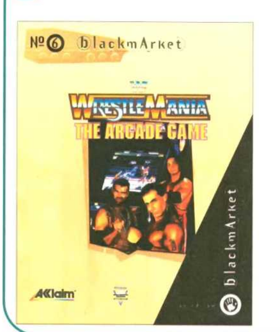
CYBERIA



NBA JAM T.E.



BATMAN



WWF WRESTLEMANIA



DISTRIBUTED BY



TAKERU
LETTER OF THE LAW

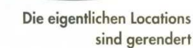
Mangas und Animes sind auch aus der deutschen Comic-Szene nicht mehr wegzudenken, da dürfte Sunsofts Bilderbuch-Adventure gerade recht kommen: ein rasantes Abenteuer im typischen Stil der fernöstlichen Zeichentrickfilme.

Der Spieler wird die Rolle des Kopfgeldjägers Takeru übernehmen und sich auf eine Odyssee durch das Phantasieland Yamato (eine seltsame Mischung aus einem mittelalterlichen und futuristischen Japan) begeben. Dabei ist mit einem permanenten Wechsel des Grafikstils zu rechnen: Einerseits präsentieren sich sämtliche Örtlichkeiten und Gegenstände in vorgerenderten Raytracing-Kamerafahrten, und auch die Fortbewegung des Helden wird durch solche Animationen dargestellt. Andererseits spielt sich das eigentliche Geschehen ganz im Sinne der eingangs erwähnten Bücher bzw. Filme ab. Die Story entwickelt sich also in größtenteils animierten Manga-Bildern, die mit englischer Sprachausgabe unterlegt werden. Diese Grafiken werden von vornherein als digitale Filme produziert, wodurch die Qualität natürlich ungleich höher ist als bei nachbearbeiteten Videoaufnahmen.

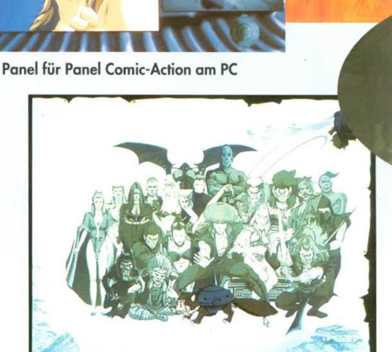
In seinem Kampf gegen die Dämonenhorden einer übermächtigen und nebenbei auch überaus übelwollenden Hexe wird Takeru eine ungewöhnliche Kreuzung aus UFO und Waschbär namens Bumbuku zur Seite stehen. Dieses seltsame Wesen macht denn auch das Menü der Spezialfertigkeiten zugänglich, welches dem Spieler hier als echtem Bushido-Krieger zur Verfügung stehen wird. So können Monster durch Feuerbälle abgewehrt, verschlossene Türen geöffnet oder auch einfach weggesprengt werden. Natürlich wird der rote Rächer mit der Schirmfrisur nicht nur auf böse Buben treffen, auch genretypisch leicht bekleidete Heroinen dürfen nicht fehlen. Daß ihm diese schlagfertigen Damen das Leben oft eher schwerer als leichter machen werden, versteht sich wohl ebenfalls von selbst...

Die komplett mausgesteuerte Mischung aus Adventure und Rollenspiel sollte in wenigen Wochen in einer testbaren Version vorliegen – ob allerdings auch eine eingedeutschte Fassung erhältlich sein wird, ist derzeit noch ungewiß. (mz)

Panel für Panel Comic-Action am PC



Die eigentlichen Locations sind gerendert



Der metallische Waschbär ermöglicht Spezialaktionen

JAPANOPHILER COMIC-KULT: MANGA & ANIME

Mangas besitzen in Japan einen weit höheren Stellenwert als Comics hierzulande: In wöchentlich produzierten, mehrere Zentimeter dicken SW-Bänden stellen sie über 40 Prozent aller gedruckten Publikationen im Reich Nippons! In den letzten Jahren sicherten sich nach und nach alle namhaften deutschen Comic-Verlage Rechte an den diversen Serien, wodurch dieses Medium auch hierzulande einem breiteren Publikum zugänglich gemacht wurde. Den Takeru-Autor Buichi Terasawa kennt man jedoch vornehmlich aus dem **Anime**-Genre (die Cartoon-Version der Mangas), da einige seiner Werke mittlerweile auch als englische PAL-Videos erhältlich sind – etwa „Space Adventure Cobra".



Mangas: Fernöstliche Comic-Kunst wird auch in Deutschland zunehmend populärer

Viel Spaß bei Angst und Schrecken!

– überleben ist alles.

Nowak & Schweickhardt

A.N.G.S.T.

Sie befinden sich in Future City im Jahre 2026. Die Bewohner dieser Großstadt wissen nicht, daß sie eigentlich für Genexperimente in einer Teststadt leben, die nur zu diesem Zweck gegründet wurde.

Am Abend des 19. Februar 2026 bricht dann die Katastrophe über die Stadt herein. Die Biomonitore melden, daß die BioGards in Future City außer Kontrolle geraten sind und Menschen angreifen! Die Biomonitore fallen schließlich komplett aus und Meldungen über „seltsame Wesen“ nehmen überhand. Kurz darauf bricht jegliche Kommunikation ab . . . .

Jetzt gilt es sich zu wehren, denn die Monster wollen Krieg! Ein anspruchsvoller Kampf beginnt!

Lebensecht animierte Monster auf ihren saurierähnlichen Reittieren werden Ihnen Auge in Auge gegenüberstehen – mit bloßem Rumballern kommen Sie da nicht weiter. Intelligente Gegner mit ausgefeilten, dramatischen Reaktionen auf Umwelteinflüsse erfordern kluge Strategien. Steigen Sie ein in dieses Echtzeit-Abenteuer, das Sie in der Ich-Perspektive so richtig hautnah erleben können!



• Spiel komplett in Deutsch

• Eingebauter „Halbgott-Modus“ ... lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!

• Hervorragende Echtzeit 3D Engine

ISBN 3-89627-815-0

DM 49,-* ÖS 418,-* sFr 49,-*

• CD.Audio Tracks passend zum Spiel für das „ultimative“ Spiele-Feeling



gibt's überall wo es Bücher und Software gibt...

* unverbindliche Preisempfehlung



Über 400 Produkte mit allen Infos online!
GO tewi (CIS)
http://www.tewi.de (WWW)

tewi Verlag GmbH
Riesstraße 25/ Haus D
80992 München
Tel.: 089/14 31 24 70
Fax: 089/14 31 24 69

tewi
Ein Unternehmen von SoftKey International

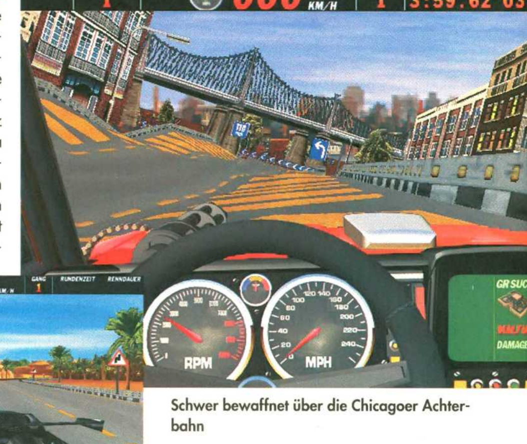


QUATTRO FÜR DEN WINTER
VIER NEUE RENNSPIELE

Mit „Bleifuß 2" oder brandaktuellen Titeln wie „Daytona USA" und „Nascar Racing 2" ist das Ende der Fahnenstange noch längst nicht erreicht: Demnächst senkt sich die Flagge für vier weitere Highlights der rasenden Zunft.

HAVE A N.I.C.E DAY

Wer auf den acht Strecken (von Chicago über Ägypten bis in die Arktis) der Gütersloher Softwareschmiede Magic Bytes in der Tat einen guten Tag haben will, muß fahrerisches Können ebenso mitbringen wie gesundes Durchsetzungsvermögen. Kurzum, es sind wahre Straßenrowdies gefragt, die sich zunächst zwischen einem Chevrolet Impala, Ford Mustang und einem Hellcat als fahrbaren Untersatz entscheiden dürfen, um in der fiktiven N.I.C.E-Liga zu bestehen. Da duelliert man sich auf hochgelegenen Serpentinen mit sieben motorisierten Konkurrenten, die wahlweise vom Computer oder vernetzten Mitspielern pilotiert werden, oder fightet im Looping gegen einen per (Null-) Modem verkabelten Kumpel. Und da man uns höchst realistische Fahrphysik und Bodenbeläge wie Kies, Sand und Schotter angekündigt hat, dürften all die Steilkurven, Schlaglöcher und Schanzen kein Zuckerschlecken werden.
Die Straßenschlacht wird komplett eingedeutscht und alles aufbieten, was im Genre gut und Standard ist. Also etwa eine Tuning-Werkstatt, einen Replay-Corder mit variabler Kameraperspektive, einen Rennkommentator sowie eine Art virtuelles Dialogsystem, über das man seinen Konkurrenten Beleidigungen zukommen läßt.



Schwer bewaffnet über die Chicagoer Achterbahn

Mit Vollgas durch Ägypten

POWER F1

Mit diesem Titel geht Eidos pünktlich zum Fest der Liebe auf direkten Konfrontationskurs zur kommenden Psygnosis-Sim „Formel 1", die wir ja bereits anno September im Preview hatten. Genau wie die Konkurrenz plant man, die realistische Aufarbeitung der 95er Rennsaison in Form einer Arcade-Simulation – unsere hauseigenen Testpiloten freuen sich daher jetzt schon auf besonders spannende Vergleichsfahrten.
Die nahezu komplettierte Vorabversion garantiert nämlich schon heute alle 17 real existierenden Formel-1-Kurse dieser Welt in akkurat nachgebildeten Digi-Versionen. Und auch als Grundlage für die Fahrzeugmodelle dienten originale Pläne der F1-Teams. Die schnellen SVGA-Pisten plant Eidos durch Lightsourcing ins rechte Licht zu rücken und am Splitscreen bis zu zwei Spielern an einem Rechner zugänglich zu machen. Darüber hinaus steht zumindest eine Nullmodemverkabelung im Multiplayer-Lastenheft der Entwickler. Was außer realistischen Wetterlaunen, diversen Rennmodi (Championship, Practice, Arcade) und einem variablen Wagensetup noch alles unter der Haube dieser Formel-1-Sim stecken wird, steht in vier Wochen im Testteil nachzulesen.

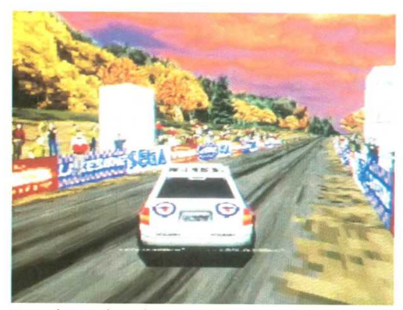
10 LUCA BADOER

Karambolagen bleiben auf Wunsch folgenlos

Simuliert wird die Formel-1-Saison 1995

SEGA RALLY

Eine Schlammschlacht auf vier Rädern setzt der Konsolengigant Sega hier von der Spielhalle auf Win 95 für Pentium-PCs um: Bereits in wenigen Wochen wird man am Steuer eines wahlweise manuell oder automatisch geschalteten Toyota Celica oder Lancia Delta sitzen können. In Konkurrenz zu einem Pulk von Computergegnern geht's dann über drei nasse, sandige, verdreckte und höchst selten asphaltierte Pisten. Ergänzt werden die drei äußerst akkurat und abwechslungsreich ausgearbeiteten Standard-Strecken von einem Bonus-Rundkurs um einen beschaulichen See herum. Auch hier ist ein Splitscreenmodus für zwei Piloten und eine Stoppuhr gleichzeitig vorgesehen; Multiplayer-Spaß wird darüber hinaus im Netz geboten.
Nicht umsonst geben die Entwickler der aktuellen Referenzraserei „Bleifuß 2" also das Arcadeoriginal und die erfolgreiche Umsetzung für die Saturn-Konsole als Muse und Lieblingsspiel an. Sollte Sega nicht in den letzten Kurven noch ein Patzer unterkommen, mag dieses Game somit ein ernstzunehmender Kandidat für die Genre-Pole Position in diesem Winter sein.



Eine Fahrt rund um den Bonus-Seekurs



Ein Ausflug im Lancia Stratos, dem Bonusfahrzeug

GEHT OHNE 3D-BESCHLEUNIGER BALD NICHTS MEHR?

Gerade für ein Rennspiel ist topschnelle Grafik ein Muß, weshalb schon bald die ersten Programme auf die Hilfe von 3D-Beschleunigern zurückgreifen. So werden die Psygnosis-Weihnachtstitel **Formel 1**, **Destruction Derby 2** und **Monster Truck Rally** zumindest optional solche Grafikkarten unterstützen, während das im kommenden Frühjahr heranzoomende Gleiterrennen **WipEout 2097** wohl auf die kommende 3DFX-Karte von Voodoo Graphics oder Intels neuen MMX-Multimediachip besteht. Ähnliches plant UBI Soft zum Start seines Renderrennens **POD** im März 97. Aber keine Sorge: Wer unter dem Weihnachtsbaum keine entsprechende Technologie vorgefunden hat, dem bleibt immer noch der Griff zu SCIs konventioneller Actionraserei **Carmageddon**, der Draufsichtrempelei **Nitrox** aus dem Studio 3DO oder Mindscapes inoffiziellem Nachfolger zu „Micro Machines" namens **Supersonic Racers**.



POD



Supersonic Racers

STREET RACER

Bei UBI Soft hat man gerade eine kunterbunte Comic-Raserei in der Mache, bei der via Gravis GrIP-Stickverteiler bis zu vier skurrile Karts gleichzeitig am vertikal und/oder horizontal geteilten Splitscreen um die Wette brettern dürfen. Die Hatz führt über Palmeninseln oder Bergkurse in feinstem SVGA, wobei fahrerisches Können und die richtige Ausrüstung über den Sieg entscheiden: Ohne Krückstock, Kreissäge oder andere Waffen hat man hier auf der Überholspur nichts zu suchen. Wer irgendwann von den genreüblichen Übungs- oder Meisterschaftsläufen genug hat, kann sein Glück dann noch beim „Kart Soccer", dem herben „Hallen-Rumble" oder einem der weiteren, teils versteckten Bonusgames versuchen.
Für lange anhaltenden Spielspaß sollen zudem Optionen ohne Ende bürgen: Ob Replay, Sammelextras, Handikap- oder Sudden Death-Modus, das Programmierteam Vivid Image will auf kein nur irgendwie realisierbares Feature verzichten. (rl)



Rasen für vier: der Splitscreen





Auch Kameraperspektiven werden in reicher Zahl zur Wahl stehen



NEUES VON CRYO

Viele Jahre lang hat die Programmschmiede Cryo mit großen Firmen wie Virgin oder Mindscape zusammengearbeitet, jetzt wagen die Franzosen mit drei vielversprechenden Komplexicals den Sprung in die Selbständigkeit.

ATLANTIS

Der liebgewonnenen Rendertradition will Cryo treu bleiben, weshalb die auf Grafikworkstations voranimierte SVGA-Optik dieses für Februar 97 geplanten Fantasyabenteuers am PC wieder mal ein echtes Glanzstück wird. Auch beteuert die Firma, aus in der Vergangenheit gemachten Fehlern gelernt zu haben; das Gameplay soll also (anders als etwa beim Dino-Epos „Lost Eden") der Präsentation nicht nachstehen. Daher wurde erst mal ein interessantes Szenario ersonnen: In Gestalt des Helden Seth wird der Spieler in eine phantastische Antike gebeamt, um auf der Insel Atlantis das Geheimnis um die Entführung von Königin Rhea zu entschlüsseln. Dazu wird er sich durch allerlei Rätsel klicken müssen, die über sechs grundverschiedene Regionen verstreut liegen. Ebenfalls an diesem mystischen Thriller beteiligt werden gut und gerne 50 weitere Charaktere sein.

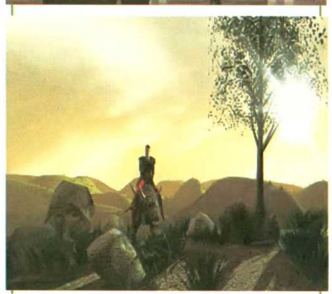




DRAGON LORE II

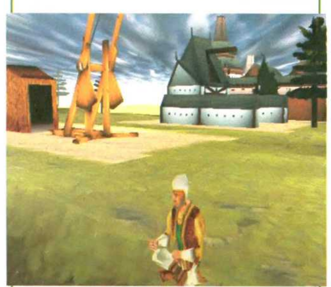
Bereits um Weihnachten herum wird jener Mix aus Adventure und Rollenspiel weitergesponnen, der schon vor knapp zwei Jahren als Fortsetzungsgeschichte angekündigt war. Wiederum leben in einem fernen Tal in ferner Zeit Drachen und Menschen friedlich nebeneinander; wieder schlüpft der Spieler in den Harnisch eines derer von Wallenrod und hilft bei der Suche nach dem mächtigen Lindwurm Maraach. In spektakulärer Renderlandschaft wird er auf viele Freunde, Feinde und Knobeleien treffen, zudem sind in Echtzeit Turniersequenzen sowie 14 Kampfszenen zu bewältigen. Besonderen Wert legt Cryo auch hier auf feinste SVGA-Optik, ausgefeilte Dialoge und inhaltsschweres Gameplay von angeblich über 80 Stunden Dauer – mehr dazu im Test in der kommenden Ausgabe.





RIVERWORLD

Im Februar kommenden Jahres steht schließlich noch diese Versoftung des gleichnamigen Fantasyromans von Philip José Farmer auf dem Programm. Dessen komplexe Welt soll am PC in Form einer Simulation aufleben, bei der man die Geschicke eines ganzen Volkes in Echtzeit zu lenken hat – der Spieler betreut einen erdähnlichen Planeten von der Steinzeit bis hinein in die Zukunft.



Via bequem bedienbare Menüleiste läßt man da Händler, Politiker und Ingenieure an Gesellschaft, Infrastruktur und Technik feilen oder schlägt Angriffe gegnerischer Stämme nieder. Es wird auch mit Hunderten verschiedener Charaktere parliert, während eine neu entwickelte 3D-Grafikengine mit ihrem extra für dieses Spiel ersonnenen Landschaftsgenerator für den Augenschmaus sorgt. (rl)





NEUES VON PULSE ENTERTAINMENT

In den Köpfen hinter dem irrwitzigen Kakerlaken-Adventure „Bad Mojo" schwirren noch genügend abgedrehte Ideen für mindestens drei weitere Software-Skurrilitäten herum – hier ein Blick auf dieses Panoptikum.



Schon bald soll ein dreidimensional angelegtes Jump & Run seinen Reiz aus aberwitzigen Plattformstrukturen à la M.C. Escher beziehen: Scheinbar unendliche Treppenflure und wechselnde Schwerkraftverhältnisse trotzen den Naturgesetzen, die Decke wird plötzlich zum Boden oder zur Seitenwand.



Überall im 40 Stockwerke umfassenden Labyrinth der Illusionen hat der Handelsvertreter Simon seine Waren verloren, und der Spieler darf ihm nun bei der Suche behilflich sein. Die acht optisch eigenständigen Szenarien (Mittelalter, Picasso etc.) sind bevölkert von einerseits passend bizarren, andererseits aber auch sehr lebensecht animierten Angreifern, deren Attacken man mittels Antimateriewaffen, Instant-Leitern, Lianen, Jetpacks und anderer Sammelextras begegnet.

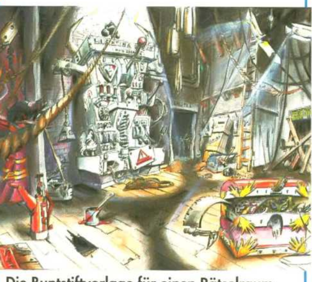


Drei der Angreifer in skizzierter Form



Im späten Frühjahr kommenden Jahres steht dann absurdes Theater für Abenteurer auf dem Spielplan: Man soll eine Marionette durch ein Schauspielhaus dirigieren, dessen Bewohner das Resultat langjähriger Magieeinwirkung sind. Die Hauptaufgabe besteht letztlich darin, zwei durch einen alten Fluch in der Puppe gefangengehaltene Personen zu befreien. Dazu streift man durch vorab gerenderte Kulissen, unterhält sich mit verzauberten Objekten, löst Rätsel und umkurvt vom garstigen Wizard Mysterio installierte Logikfallen. In ein paar Fahr- und Flugszenen wird auch Geschick am Stick gefordert sein, während immer wieder mal Movie-Sequenzen für entspannende Ablenkung sorgen. Über Spieltiefe und Story läßt sich anhand der frühen Vorabdemo aber natürlich noch keine treffsichere Aussage machen.

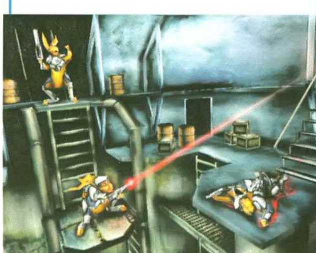




Die Buntstiftvorlage für einen Rätselraum



Die titelgebenden Karnickel sind in Wahrheit zerstörerische Aliens und legen womöglich noch vor Weihnachten die Erde in Schutt und Asche – wenn die Spieler nicht rechtzeitig den Patronengurt umschnallen und die Invasion mit Waffengewalt stoppen. Die 3D-Actiondungeons sollen durch komplexen Aufbau, eine breite Vielfalt Extrawaffen, verschiedene Multiplayermodi via Modem, Netzwerk und Internet sowie durch motivierend logische Mini-Knobeleien bestechen. Als Highlight ist eine überragende Intelligenz der besonders schick animierten Polygon-Gegner angedacht, außerdem will man den bzw. die Weltenretter durch aufwendige Kurzfilmchen bei der Stange halten. Die Hasenjagd ist bereits zur kommenden Ausgabe testreif. (rl)





Aus schnöden Vektorlinien wird ein hübsches Alien

DRAGONHEART



In den USA ist der Fantasystreifen mit Dennis Quaid und einem mit der Stimme von Sean Connery sprechenden Drachen bereits erfolgreich gelaufen, ergo strickt man bei Acclaim nun an einem Actionadventure (Win 95) zum Movie von MCA/Universal. Nach Fertigstellung werden wir mit dem Schwert in der Hand u.a. Ritter, Zombies und riesige Lindwürmer vom seitlich scrollenden Erdboden tilgen dürfen. Die Rendergrafik der sieben geplanten Szenarien soll am PC angeblich gar die originalen Filmtricks von ILM übertreffen, es wird zwölf Kampf- bzw. Bewegungstechniken, zahlreiche Extras sowie eingestreute 3D-Drachenflüge geben. Test demnächst.

HYPERBLADE & PITFALL 3D



Zwei interessante Titel hat Activision in der Mache: Beim futuristischen 3D-Eishockey **Hyperblade** zählt Härte zu den Tugenden, gepaart mit vielversprechendem Gameplay, einer Menge Optionen und flotter Polygonoptik. Mit **Pitfall 3D** hockt ferner ein potentieller Konkurrent zum aktuellen „Tomb Raider" in den Startlöchern. Präsentation, Thema und Spielablauf ähneln stark dem aktuellen Hit von Core bzw. Eidos, und da der konventionelle Plattform-Vorgänger durch Klasse überzeugte, hoffen wir auch hier das Beste.



Pitfall 3D

BOT SOCCER



Die Adventures „Human Recall" und „Mission Super IQ" waren erste Fingerübungen des deutschen CAPS-Teams, richtig loslegen will man erst mit diesem Actionfußball für Multiplayer. Da treten unterschiedlich schnelle und starke Roboterteams Mülleimer über den SVGA-Rasen, tragen Trainings-, Freundschafts- und Ligaspiele aus und kaufen sich von der Siegprämie mehr Ausstattung oder Waffen. Bei der Vorführung einer Vorabversion zeigten sich die Redaktionskicker recht angetan vom witzigen Flair des Spiels, den endgültigen Eindruck liefern wir in der kommenden Ausgabe nach.

RELOADED



Gremlins 3D-Actionorgie lädt das Gameplay eines indizierten Titels von der Playstation nach. Die Schießereien in interessant gemachten und von oben einzusehenden 3D-Labyrinthen sollen noch im Dezember 96 über die Verkaufsbühne gehen. Solisten oder Multiplayer werden in sieben Fantasywelten auf Angreifer aller Rassen und Klassen treffen, was natürlich geradezu nach einem rassigen und ausbaufähigen Arsenal von Ballermännern schreit. Damit der actionreiche Spaß am PC mangels Abwechslung nicht ganz so schnell vorüber ist wie einst auf der Konsole, soll die Komplexität hier deutlich gesteigert werden. Mehr dazu in der kommenden Ausgabe anhand eines großen Vergleichstests mit Ikarions ähnlich gestricktem „Project Paradise".

ALIVE – BEHIND THE MOON



Trotz des Titels lebt der deutsche Software-Newcomer Nova Media keineswegs hinter dem Mond, denn sein aufwendiges Rollenspielabenteuer wird in mondäner Rendergrafik präsentiert. Die futuristische Story erzählt von der Ankunft zweier Propheten, von Entdeckungsreisen auf fernen Welten und Begegnungen mit fünf unterschiedlichen Völkern. Ans Gameplay wird dagegen gerade letzte Hand angelegt, um insbesondere die Steuerung der anstehenden Echtzeitkämpfe sauber hinzukriegen.



Gespräch mit Al Lowe



„Spielbarkeit ist alles!"

?: *Al, du bist ja bereits ein Veteran unter den Spieldesignern – und in deinem Alter immer noch hinter jungen Mädels her?*

AL: **In der Tat könnte man mich wohl als den dienstältesten Spieldesigner der Welt bezeichnen. Ansonsten sollte man mich jedoch nicht mit Larry verwechseln, da ich mit meiner Frau und meinen beiden Kindern recht solide in Seattle, ganz in der Nähe des Stammsitzes von Sierra, lebe.**



?: *Okay, die von dir ersonnene Kultfigur ist aber so ziemlich das genaue Gegenteil von solide...*

AL: **Richtig, obwohl auch mein Schürzenjäger nicht mehr der Jüngste ist; immerhin tauchte er erstmals vor exakt zehn Jahren in „Leisure Suit Larry in the**

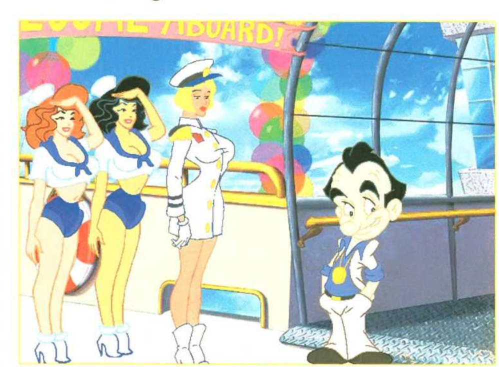


Exakt drei Jahre ist es nun her, daß Al Lowes unverbesserlicher Frauenheld zuletzt auf Schürzenjagd war. Jetzt ist Sierras Serien-Casanova endlich wieder wortwörtlich auf dem richtigen Dampfer. Und sehr zur Freude seiner Fans hat er massig zotige Gags und Sexismus mit an Bord gebracht.

EIN MANN WIE LARRY

Wer Larry Laffer nicht kennt, hat einen Schwerpunkt der Adventure-Entwicklung verpennt: Seit den späten 80er Jahren jagt der ebenso naive wie sympathische Schwerenöter in komplett gezeichneten Szenarien dem (meist gar nicht so) schwachen Geschlecht hinterher. Auch im jüngsten Abenteuer – das trotz des Titels übrigens sein sechstes ist, Nummer vier hat der Schelm Al Lowe einfach unter den Tisch fallen lassen – trägt der Mann mit dem schütteren Haar nach wie vor einen weißen Polyesteranzug, sein Markenzeichen. Auch sonst hat sich grafisch in den vergangenen drei Jahren wenig getan; einmal davon abgesehen, daß Larry und seine Gespielinnen nun über mehr Animationen verfügen, als in den vorangegangenen Episoden zusammen zu sehen waren.

Bereits im Intro frönt Larry hier mal wieder einem Fesselungsspielchen, was wie immer böse



Welcher Mann würde bei einem solchen Kapitän nicht gerne anheuern?

Folgen für ihn hat: Seine Partnerin läßt ihn an ein Bett gekettet zurück, das in Flammen steht! Es obliegt dem Spieler, ihn mittels einer Nadel zu befreien und obendrein einen Werbeprospekt für eine noble Kreuzfahrt zu entdecken. Derlei Reisen haben es unserem Helden ja schon in so manchem Abenteuer angetan, weshalb er kurzentschlossen eine Passage auf dem Luxusliner „HMS Bouncy" bucht. Und, wie könnte es anders sein, an Bord des Schiffes wimmelt es nur so von wohlproportionierten Damen – allen voran die vollbusige Kapitänin, welche ihre Gunst dem Gewinner diverser Bordspielchen (Sextest, Kochwettbewerb etc.) verspricht.

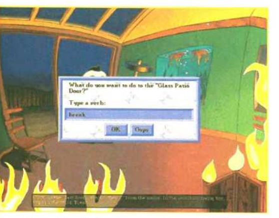
LARRY AUF TRAB

Daß Al Lowes schräger Humor vor wirklich nichts und niemand haltmacht, merkt der





Der anklickbare Querschnitt des Schiffs ist der direkte Weg zu sämtlichen Räumen

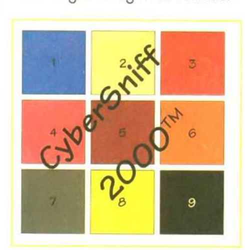


Eine Reminiszenz an die Gründerjahre des Genres: Es dürfen immer wieder mal Verben eingetippt werden

Spieler hier schon an der Steuerung: Statt eines Mauszeigers erblickt man ein Kondom, das sich immer dann aufrichtet, wenn etwas Interessantes zu erspähen ist. Je nach Gegenstand werden dann eine ganze Reihe anklickbarer Wörter wie Benutzen, Trinken, Essen, Fühlen, Tasten etc. eingeblendet. Diese Auswahl läßt sich jederzeit um im Stil der klassischen Textadventures selbst eingetippte Verben erweitern, doch hat deren Verwendung zumeist nur eine hämische Bemerkung des köstlichen Kommentators aus dem Off zur Folge. Bewegt wird der perspektivisch korrekt gezeichnete und lustig animierte Bursche dann nach der üblichen Point & Klick-Methode. Die bildweise umschaltenden Lokalitäten des Schiffes sind dank einer stets aufrufbereiten Übersichtskarte samt und sonders direkt erreichbar, und für weiteren Komfort sorgt die Möglichkeit, häufig benötigte Befehle sowohl per rechter Maustaste als auch über Hotkeys anzusteuern.

SCHWERENÖTER IN NÖTEN

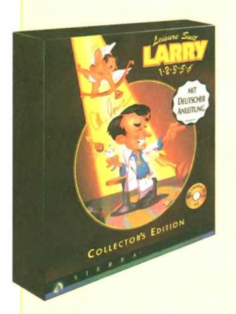
Ob in der Kombüse, am Swimmingpool oder in der Lobby, praktisch überall trifft Larry auf spärlichst bekleidete Damen, die er natürlich umgehend per anklickbare Stichwörter anzubaggern trachtet. Dies bringt ihm zwar zumeist nur eine schmähliche Abfuhr, dem Spieler jedoch eine Zwerchfellattacke nach der anderen ein. Gegenstände werden ebenfalls eingesackt (das sowohl grafisch als auch textlich präsente Inventory faßt endlos viele Items) und gemäß der recht schrägen Serientradition mehr oder weniger logisch eingesetzt. Dazu kommt das der Packung beiliegende Rubbelpapier mit neun Feldern, welches für wahrlich multimediale Erlebnisse sorgt – wenn der Held also etwa einen verfaulten Fisch findet oder nach dem Verzehr von Bohnenpaste böse Blähungen bekommt, erfolgt umgehend der Hinweis, doch bitte das entsprechende Ge-



Ein Gimmick, das (nicht nur der Konkurrenz) stinkt: das beigefügte Rubbelpapier

LARRY IST ÜBERALL

Praktisch seit seinem ersten Auftritt besitzt der weltweit über zwei Millionen Male verkaufte Frauenheld Kultstatus. Das nie erschienene „Larry 4" war übrigens 1991 als eines der ersten Online-Spiele geplant, wurde dann aber aufgrund der damals noch nicht ausgereiften Technik stillschweigend begraben. Erwähnenswert wären allerdings noch die 1992 erschienenen Gag-Progis „The Laffer Utilities" sowie die 1995 von Sierra veröffentlichte „Leisure Suit Larry Collection", welche die Folgen eins bis sechs in teilweise überarbeiteten VGA-Versionen vereint. Dazu kommen zwei in Amerika erschienene Romane und der von Sierra separat eingerichtete Larry-Website.



Ein Fall für Sammler: die englischsprachige Larry-Collection



Larrys Homepage im Netz

Land of the Lounge Lizards" auf. Seine Geburt verdankt er einer Eingebung, die ich beim 1981 von Chuck Benton erstellten Textadventure „Soft Porn" hatte.



?: *Grafisch scheint es Larrys neuen Abenteuern allerdings ein wenig an Eingebungen zu fehlen – die Unterschiede zum inzwischen auch schon wieder drei Jahre alten Vorgänger sind denkbar gering.*

AL: Ich halte nun mal nicht allzu viel von jenen multimedialen Adventures, die Gameplay durch cineastischen Pomp und 3D-Sequenzen ersetzen. Mir geht es ausschließlich um die Spielbarkeit. So haben wir sogar einige bereits fertiggestellte Szenen wieder aus dem Spiel entfernt, damit es auf eine CD paßt. Nichts hasse ich mehr als diese leidige Wechselei! Andererseits bringt „Larry VII" deutlich mehr Animationen auf die Waage als der Teil davor.

„Man sollte mich nicht mit Larry verwechseln"

?: *Aber was tust du, wenn dir irgendwann mal keine neuen Gags mehr einfallen sollten?*

AL: Bei 15 Mitarbeitern, die sich zwei Jahre lang für so ein Spiel

die Köpfe zerbrechen, dürfte da kaum Gefahr drohen.

?: *Eine Gefahr könnte jedoch sein, daß die vielen englischen Wortspiele in der deutschen Version untergehen.*

AL: Um sicherzustellen, daß es keine Qualitätsunterschiede zwischen der originalen und der lokalisierten Fassung gibt, habe ich erstmals die gesamte deutsche Synchronisation persönlich überwacht.



„Demnächst kommt Larry als TV-Serie oder Kinofilm"

?: *Warum unterhalten wir uns dann eigentlich auf englisch?*

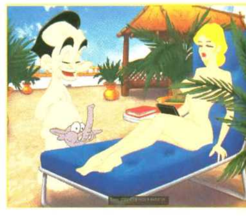
AL: Na, weil ich kein Deutsch kann. Ich habe einfach aufgepaßt, wann die meisten Lacher kamen, und dann gesagt, daß mir diese Übersetzung des Gags am besten gefallen hätte.

?: *Genial! Dann hätten wir zum guten Schluß nur noch gerne gewußt, ob wir uns auf weitere Abenteuer deines Schwerenöters einstellen dürfen?*

AL: Unbedingt, denn momentan verhandle ich gerade mit einer großen Filmproduktionsfirma, die Larry entweder als Serie ins TV oder gar als Spielfilm auf die Leinwand bringen will!









Jetzt ist es an der Zeit, ein neues Feld freizurubbeln

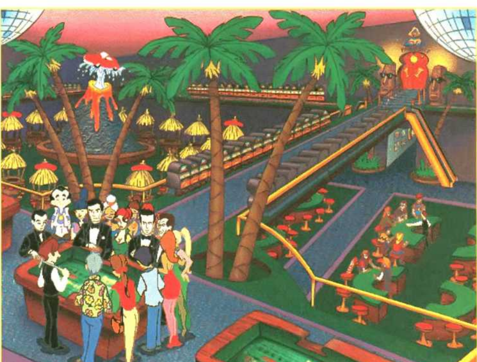
ruchsfeld freizuschaben. Kaum weniger originell sind die 32 teils geschickt getarnten Dildos, die man ohne tieferen Sinn und Zweck unterwegs auffinden sollte.

Der Lohn gelungener Aktionen besteht wiederum in automatisch ablaufenden Zwischensequenzen, die den Tolpatsch von einer Peinlichkeit ins nächste Fettnäpfchen tapsen lassen. Vorzugsweise dann, wenn hübsche Frauen das Bild bevölkern, wird dagegen auf die Ich-Perspektive umgeschaltet.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Um den Spieler maximal einzubeziehen, dürfen über ein (nicht beiliegendes) Mikro unter Windows sogar eigene Dialoge in das Programm eingefügt werden. Und wer einen Scanner besitzt, kann sein Konterfei in so manchen Spiegel setzen. Weitere Einflußmöglichkeiten hat man auf die Laufgeschwindigkeit des Protagonisten, die durch den Wellengang verursachten Schwankungen des Dampfers und die Zotigkeit der Dialoge. Nur bei den Damen fallen die letzten Hüllen höchst selten; etwa, indem Larry beim Strip-Würfelpoker gewinnt. Überhaupt ist das Spiel trotz aller Anzüglichkeiten weitgehend jugendfrei. Am schweinischsten ist noch der Rauch einer Lampe, was jedoch nur bei genauem Hinsehen zu erkennen ist.

Selbst die gelungensten Gags vermögen freilich nicht darüber hinwegzutäuschen, daß



Wenn Larry diese Meute vom Spieltisch vertreiben will, muß er wortwörtlich stinksauer werden

GANZ PERSÖNLICH



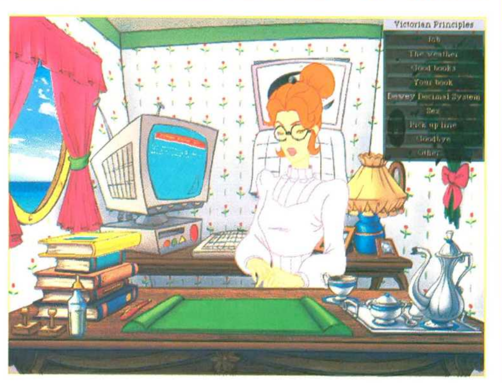
Liegt es an meiner Vorliebe für alternde Machos, daß mir der neue Larry gefällt? Gut möglich, immerhin bin ich mit einem verheiratet. Andererseits sind die Gags des Spiels nun mal köstlich, zudem geht der Sexismus ja in beide Richtungen: In Gestalt der Hauptperson bekommen die Männer durchaus auch ihr Fett weg. Ja, in Wahrheit wird sogar ganz überwiegend der Männlichkeitswahn vieler „Herren der Schöpfung" verunglimpft. Mit dieser Meinung stehe ich zudem nicht alleine da, denn Larry wird von weitaus mehr Frauen geliebt und gekauft, als das bei anderen Adventures der Fall ist.

Brigitta









Auch die offenherzigsten Gespräche mit den zugeknöpftesten Damen können per Mausklick abgebrochen werden

Larry rein optisch ein wenig in die Jahre gekommen ist: Mehr als unteres Trickfilmniveau darf man sich an keiner Stelle erwarten. Bei einem ehemaligen Musiklehrer wie Al Lowe als Chefdesigner nicht weiter verwunderlich, daß da die Akustik weit besser zu gefallen weiß. Sie besteht aus den zumeist jazzigen und stets dem Geschehen angepaßten Klängen echter Instrumente (aufgenommen in Chick Coreas Musikstudio) sowie schier genialer, vorläufig jedoch noch englischer Sprachausgabe – eine deutsche Version unter dem Titel „Yacht nach Liebe" ist gerade in Vorbereitung. Die nicht lineare Story, bei der man eigentlich stets vergeblich nach einem roten Faden sucht (ihn aber auch nicht vermißt), ist dagegen ebenso ungewöhnlich wie Geschmackssache. Das unter DOS wie Windows laufende Spiel lebt letzten Endes wieder von seinen vielen Pointen der politisch eher unkorrekten Art und ist daher wohl auch nicht nach jedermanns Gusto. Aber vielleicht nach jederMANNs? (md)



Originale Larry-Entwürfe von Al Lowe

GANZ PERSÖNLICH

Ich kann Brigitta nur recht geben: Larry ist im Lauf der Jahre zu einer Kultfigur gereift, die man einfach lieben muß. Ich für meinen Teil kann und konnte mich dem liebenswerten 70er-Jahre-Charme des langnasigen (läßt hier Freud grüßen?) Antihelden jedenfalls nie entziehen. Die intelligenten Gags von Al Lowe stehen denen der frühen Werke eines Woody Allen kaum nach, bleibt nur zu hoffen, daß die Synchronisation ihr Handwerk versteht. Und bei soviel Gelächter vor dem Bildschirm nimmt man auch die nicht mehr ganz adäquate Optik gerne in Kauf.




Michael

Leisure Suit Larry 7
(Sierra)

Gagreiche Fortsetzung der Saga um den kultigen Frauenhelden.

GRAFIK	74%
SOUND	86%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	86%



82%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX
SPEICHER:	16 MB RAM, 26 bis 95 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Soundblaster/Pro sowie alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com, http://www.larry7.de

NASCAR Racing 2

Über zwei Jahre sind vergangen, seit das Papyrus-Team erstmals am PC mit Stockcars zum Erfolg fuhr. Inzwischen hat man den Rennstall, sprich Vertriebspartner gewechselt, und auch sonst sind allerlei Neuheiten zu vermelden.

Die Fahrzeugtexturen wurden überarbeitet, die 3D-Engine beherrscht jetzt auch Lensflares

In die Armaturen lassen sich Info-Fenster einblenden

Abwechslung für das Auge: Nachtfahrten

Die seinerzeit aus der Virgin-Box gestarteten Boliden brennen nun also im Auftrag von Sierra ihren Gummi auf insgesamt 28 Rundkurse. Das sind 19 mehr als noch beim Vorgänger, trotzdem werden sich die Freunde typisch europäischer Serpentinen für deren ovale Schlichtheit zunächst kaum begeistern. Weltoffene Motoristen wissen den hier simulierten Winston-Cup 96 indessen als Krone des amerikanischen Automobilsports zu schätzen. Zwar fehlen aus lizenzrechtlichen Gründen zwei der 30 tatsächlichen NASCAR-Pisten, doch sollen demnächst via WWW und Update noch zwei kostenlose Strecken an registrierte User nachgereicht werden. Diese werden dann über kurvige Küsten bzw. durch einen Wald führen und so wohl eher den hiesigen Ansprüchen an einen interessanten Straßenverlauf genügen. Für besondere Spannung bürgt bereits jetzt der Multiplayer-Wettstreit für maximal acht vernetzte oder zwei Modem-Piloten. Ein paar Trainingsrunden und Schnellstarts auf einem beliebigen Kurs sind da schon spaßig, aber was im Verlauf einer kompletten Saison alles passiert, kann nur noch als dramatisch bezeichnet werden: Auf Wunsch können Motorpannen den Sieg verhindern, rassige Unfälle unbeschadet überstanden werden oder Karosserien verbeulen. Und werden zu viele Konkurrenten aus der Bahn geworfen, folgt eine Pacecar- oder Gelbe Flaggen-Phase bei gemäßigtem Tempo.

Dazu gesellen sich veränderliche Wetterbedingungen (auch Wind) und Tageszeiten, alle Tabellen sind speicher- bzw. ausdruckbar und Lenk-, Brems- und Schalthilfen zuschaltbar. Die famose Steuerung läßt sich auch auf jedes erdenkliche Eingabegerät eichen und die schnelle, realitätsnahe, wenn auch nicht übermäßig hübsche 3D-Grafik genau wie der kernige Sound in weiten Grenzen an Hardware und Wün-

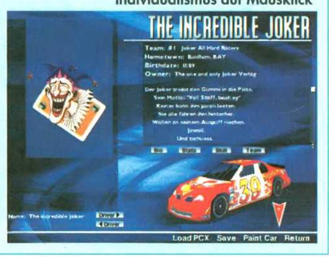
HOCHSAISON FÜR INDIVIDUALISTEN

Das Spiel enthält 55 vorgefertigte Piloten, bis zu 40 davon lassen sich einer selbstgebastelten Saison zuteilen. Bei jedem sind der Name und dazu Werte wie Können, Aggressivität und Fahrstil veränderlich – ebenso Biographie, Kleidung und bisherige Erfolge; sogar ein beliebiges Portrait im PCX-Format kann eingebaut werden. Und am fahrbaren Untersatz läßt sich nach Herzenslust an Marke, Setup, Lackierung oder aufgebrachter Werbung schrauben.

Individualismus auf Mausklick







NASCAR: EIN AMERIKANISCHES PHÄNOMEN

Die NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) ist so uramerikanisch wie Baseball oder McDonalds: Im Rahmen der 30 Veranstaltungen des Winston Cups jagen rund 40 eher optisch denn technisch seriennahe US-Stockcars (Ford, Chrysler etc.) Stoßstange an Stoßstange mit mehr als 300 km/h über zumeist ovale Steilwandkurse, bis nach 300 bis 500 Meilen die Zielflagge fällt. Nur durch exakte Lenkmanöver und höchste Konzentration über den gesamten Rennverlauf hinweg lassen sich mit den 700 PS starken Boliden Runde um Runde einige Meter auf die Konkurrenten gutmachen. Es sei denn, diese würden durch einen jener spektakulären Crashs ausfallen, die durch das zentimeternahe Vorbeiflitzen an den betonierten Außenwänden an der Tagesordnung sind.

In der NASCAR-Serie sind spektakuläre Unfälle zwar an der Tagesordnung, böse Verletzungen aber eher selten

sche anpassen. Renndauer und Stärke der Computergegner sind in Prozentschritten einstellbar, der eigene Untersatz kann realistisch oder eher wie ein gutmütiger Arcadebolide auf der Straße liegen und entsprechend auf Rempler reagieren. Das Sahnetüpfelchen ist aber die Sprachausgabe: Die Boxencrew teilt akustisch oder via Texteinblendung mit, wie es dem Motor geht, wann ein Reifenwechsel fällig wird, ob der Führende gerade die Ziellinie überquert und welche Rundenzeit man selbst fährt. Dazu wird man an das Tempolimit in der Boxengasse erinnert und vor Konkurrenten im toten Winkel des Rückspiegels gewarnt. Kurz gesagt ist NASCAR 2 eine Fahrsimulation von hoher Komplexität, die langfristig motiviert und mit den Fahrhilfen des Arcademodus dennoch einen schnellen Einstieg erlaubt. Nur live ist die NASCAR-Serie faszinierender! (rl)



Schnell und durchaus ansehnlich: die VGA-Optik

NASCAR Racing 2
(Sierra/Papyrus)

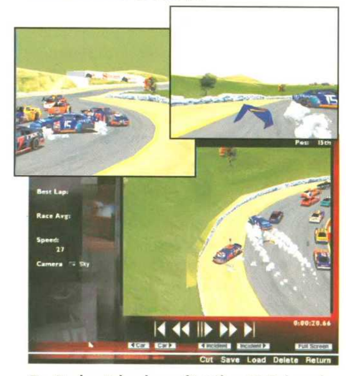
Komplexe Stockcar-Rennsimulation für DOS und Windows 95.

GRAFIK	80%
SOUND	73%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%

85%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2, besser ein P90
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 18 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Lenkrad, Pedalerie
AUSGABE:	ab Januar komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE INFO:	http://www.sierra.com, www.nascar.com



Der Replay-Rekorder verfügt über 12 Onboard-, TV- & Zeppelin-Kameras, Spulfunktionen, Speicheroption und eine Schnitteinrichtung



DISCWORLD II

VERMUTLICH VERMISST

Skurril, wie viele hochkarätigen Comic-Adventures („Larry 7", „Toonstruck", „Orion Burger") derzeit auf den Markt drängen. Allerdings nicht annähernd so skurril wie Terry Pratchetts Scheibenwelt-Saga, die es nun zum zweiten Mal aus dem Bucheinband auf den Monitor verschlagen hat.



Für die kleine Truhe sind selbst große Fische verdaulich

Per Übersichtskarte wird eifrig auf der Scheibenwelt herumgereist



Studenten sehen doch überall gleich aus...

Wer bereits einen oder mehrere der satirischen Romane um die bizarre Fantasywelt des englischen Kultautors Terry Pratchett gelesen oder gar das erste Gag-Abenteuer gespielt hat, wird sich ohne Schwierigkeiten im hiesigen Szenario zurechtfinden. Ausgangspunkt aller Geschehnisse ist wieder die Stadt Ankh-Morpork, ihr (Anti-) Held einmal mehr der unfähige Zauberer Rincewind. Dieser wird vom Erzkanzler der Unsichtbaren Universität mit einer heiklen Mission beauftragt: Da der leibhaftige Tod beschlossen hat, die Sense an den Nagel zu hängen und eine Weile Urlaub zu machen, ist die Region nun von Zombies und Vampiren überlaufen. Ergo müssen in vier Akten allerlei seltsame Utensilien herbeigeschafft werden, die diesen unhaltbaren Zustand wieder revidieren.

Wenn Gevatter Tod die Sense an den Nagel hängt...

Für Rincewinds jüngstes PC-Abenteuer wurden sämtliche Örtlichkeiten und Personen komplett neu in SVGA gezeichnet. Die oft mehrere Screens großen Hintergründe haben dabei nichts an Atmosphäre und Lokalkolorit eingebüßt, die Gesprächspartner und vor allem der Protagonist selbst hingegen schon. Während der Möchtegernmagier im ersten Teil nämlich noch Elan und Esprit vermittelte, ist er mittlerweile zu einem gebückt einherschlurfenden Mittvierziger degeneriert, dessen nur halb hochgezogene Augenlider allen Frust seiner Midlifecrisis offenbaren. Im Zuge der unerbittlichen Cartoon-Kur haben auch die anderen Charaktere Federn lassen müssen; beispielsweise mutierte das nette Milchmädchen von nebenan zu einem besonders naiven Klon von Marilyn Monroe. Weitere Parodien betreffen etwa den Film „Lethal Weapon III", der im Intro durch den Kakao gezogen wird. Was die neue Präsentation an Charme verloren hat, macht sie freilich durch Qualität wieder wett: Hochklassige Animationen und Zwischenfilme garantieren zusammen mit über 20.000 Einzelzeichnungen beste Trickfilmunterhaltung.
Inhaltlich ist aber alles mehr oder weniger

DIE WELT IST EINE SCHEIBE

Träge zieht die riesige Schildkröte „Groß A-Tuin" ihre Bahnen durch das All. Auf ihrem Rückenpanzer stehen vier Elefanten, die eine gewaltige Scheibe tragen – die Scheibenwelt. Dort geben sich Götter und Sagengestalten die Klinke in die Hand, denn der englische Autor **Terry Pratchett** läßt in seinem mittlerweile unzählige Bände umfassenden **Scheibenwelt-Zyklus** (ältere Ausgaben bei Heyne, neuerdings bei Goldmann) kein Klischee des Fantasy-Genres ungeschoren. Kulturelles und magisches Zentrum der Scheibenwelt ist die Stadt Ankh-Morpork, wo sich die Unsichtbare Universität befindet. Hier studiert auch der erfolglose Hilfsmagier Rincewind, seines Zeichens Pechvogel und nebenberuflicher Weltenretter, der in allen Abenteuern von einer gefräßigen Truhe aus magischem Birnbaumholz begleitet wird. Die Idee des Spiels beruht übrigens auf dem Roman **Alles Sense**, auch wenn dieser ohne Rincewind auskommt.



Der Douglas Adams der Fantasy: Terry Pratchett

Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



Oh, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück!
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren - aber diesmal läuft alles anders!!
Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.
Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen, die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!







Photo PIX - Yee Barry - Who's Partner

BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift : **SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH**

☐ **JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.**

LARY 1206

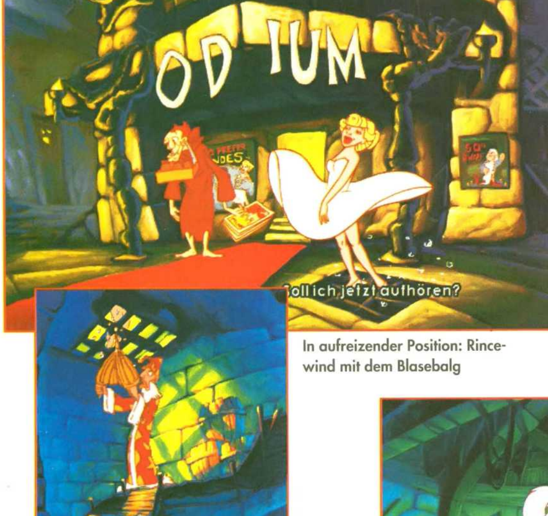
Name: ______________________ Vorname: ______________________

Anschrift: ____

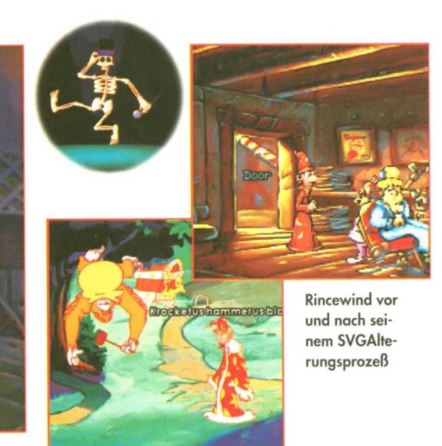
Postleitzahl: ________ Ort: ______________________ Land: ______________



S I E R R A®



In aufreizender Position: Rincewind mit dem Blasebalg



Rincewind vor und nach seinem SVGAlterungsprozeß





Der Schimmel des Schnitters ist auch nur ein Pferd

beim alten geblieben. So sind die rund 60 verfügbaren Gesprächspartner nicht nur grafisch zweidimensional, sondern haben auch stets nur über ein ganz spezielles Thema etwas zu sagen. Hierfür konnte wieder die bewährte Riege an Synchronsprechern gewonnen werden, angeführt von Arne Elsholtz (Tom Hanks) in der Hauptrolle. In deutscher Sprache werden da teils recht langwierige Unterhaltungen geführt, deren Inhalt vage durch Gesprächsicons (Begrüßung, Humor, Frage und Selbstgespräch sowie personenspezifische Themen) vorgegeben ist. Dabei ist sich Rincewind stets seiner Situation als Held eines Computerspiel bewußt, was nicht selten zu weitschweifigen und auf Dauer etwas nervigen Betrachtungen über den Sinn und Unsinn bestimmter Aktionen führt. Doch immerhin springt dabei manchmal auch ein Wink mit dem Zaunpfahl für die Lösung eines Rätsels heraus.

Die neuen SVGA-Charaktere haben an Animationen gewonnen, aber an Charme verloren

Auch bei der Spielsteuerung wurde nichts verändert. Für das Heldengepäck ist nach wie vor die bereits aus den Romanvorlagen bekannte Truhe auf Beinen zuständig, welche Gegenstände beliebiger Größe einfach schluckt. Die rein mausgesteuerten Aktionen beschränken sich noch immer auf das Ansehen und Benutzen eines Gegenstandes bzw. das Sprechen mit einer Person, was in der Praxis mitunter etwas unflexibel anmutet. Der Vorteil der Methode liegt in einem Schwierigkeitsgrad, der zumindest von geübten Abenteurern gerade noch zu bewältigen ist. Die Komplexität der Rätsel selbst ist seit dem Vorgänger nämlich keinesfalls gesunken, und durch die Vielzahl der gleichzeitig transportierten Gegenstände entstehen unzählige Kombinationsmöglichkeiten – von denen freilich stets nur eine einzige zum gewünschten Resultat führt.

Der langen Rede kurzer Sinn: Wer bereits den Vorgänger mochte und nicht davor zurückschreckt, mal über zwei bis drei Ecken zu denken, wird von Discworld 2 mit Sicherheit begeistert sein. Sofern er mit Selbstironie und ausschweifenden Dialogen leben kann. (mz)

Discworld II
(Psygnosis)

Eng an den Vorgänger angelehntes Cartoon-Adventure in zeitgemäßer Präsentation

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	80%

81%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB unter Win 95), 7 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE- INFO:	http://www.psygnosis.com/E3/discw2.html



Realms of the Haunting

Gremlin sorgt hier für angenehmes Gruseln in dunklen Winternächten. Zudem hält die Mischung aus den so beliebten 3D-Ballerdungeons und einem packenden Abenteuer um etliche Schrecksekunden länger vor als ein gewöhnlicher Horrorstreifen.



Die neue Grafikengine kann feine Lichteffekte auf den Screen zaubern

Die Gemetzel: kaum Blut, aber viel Spannung

Das Inventory bietet „Schubladen" für Waffen, Items etc.

Adam Randall durchsucht ein Spukhaus nach der Möglichkeit, die Seele seines just verstorbenen Vaters aus den Fängen finsterer Mächte zu befreien. Die lauern u.a. in Form von 20 verschiedenen, per Motion Capturing gerenderten Monstern hinter jeder Ecke der Zimmer, Gruften und Korridore, die man aus der Ich-Perspektive in bester Duke-Index-Manier durchstreift. Da kann einem schon das Herz stehenbleiben, wenn plötzlich aus dem Dunkel eine Horde Skelette im Schein der Laterne auftaucht!

Die diversen Ausgeburten der Hölle lassen sich mit 15 bewährten Problemlösern beseitigen: 45er, Pumpgun, Schwert oder auch der Zauberstab für Feuerbälle wollen allerdings erst gefunden werden. Kein leichtes Unterfangen, denn Munition und Heiltränke sind recht spärlich über das Areal verstreut, und die Gegner gehen überraschend, bisweilen auch nicht ganz fair zu Werke.

Damit der Spieler beim Umherwandern nicht komplett „verdoomt", gibt's reichlich Rätselkost. Wem sowas auf den Magen schlägt, der wählt den Easy-Modus, wo der Rechner auf einen Mausklick hin eigenständig den jeweils benötigten (und zuvor hoffentlich aufgefundenen) Gegenstand aus dem Inventory fischt. Selbiges ist fein säuberlich sortiert nach Lesbarem, Waffen, Items, magischem Allerlei und den Infos über die Personen, denen man im Spielverlauf begegnet. Da findet sich nicht nur in den Schwätzchen mit Rebecca, die dem Helden später verbal hilfreich zur Seite steht, der eine oder andere Hinweis auf das weitere Vorgehen.

Plötzlich eine Horde Skelette: Da kann einem schon das Herz stehen bleiben...

Die „True 3DTM Engine" sorgt stets für flüssig-schnelle und zumindest im HiRes-Modus optisch beeindruckende Action. 120 Minuten an Videosequenzen untermalen die unheimliche Story, tolle Sound-FX und ordentliche Musik tragen ebenfalls zur beklemmenden Atmosphäre bei. Ein Stündchen Einarbeitungszeit ist jedoch nötig, bis man den Nager und die reichlich belegte Tastatur voll im Griff hat. Andererseits warten dann aber auch an die 100 Stunden Gänsehaut auf nervenstarke Scharfschützen mit Köpfchen, die vor einem herben Schwierigkeitsgrad nicht kapitulieren. (st)

Realms of the Haunting
(Gremlin)

3D-Horror pur für abgebrühte Scharfschützen mit Köpfchen.

GRAFIK	74%
SOUND	66%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	73%

69%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA /SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Gravis Ultrasound/Max
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version folgt
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.com



SIND SIE DER SPITZEN-PILOT,
FÜR DEN ES SICH ZU
STERBEN LOHNT?
SURFACE TENSION
PC CD ROM
COMPRO GAMES
GAMETEK

TOMB RAIDER

Machos wie Indiana Jones sind die Helden von gestern, der politisch korrekte Schatzsucher von heute ist eine Heldin: Die fesche Lara Croft ist das Kind einer kürzlich geschlossenen Ehe zwischen den Firmen Eidos und Core Design und streift wohlanimiert durch prächtige Polygon-Ruinen.



DER INHALT

Selten genug verirrt sich ja eine weibliche Hauptdarstellerin in ein Actionadventure, und hier wird erst richtig klar, was man(n) da verpaßt hat: Auf der Suche nach dem altertümlichen Artefakt „The Scion" turnt die gar nicht zimperliche Lara Croft mit Unterstützung des Spielers grazil durch die Überreste von gleich vier untergegangenen Kulturen.

Nachdem man sich auf dem Trainingsparcours in Laras Haus mit ihren vielfältigen Bewegungstechniken vertraut gemacht hat, stehen zunächst die drei Abschnitte der Inkastadt Vilcabama auf dem Programm. Hier werden die Waffen der Frau(en) in vergleichsweise harmlosen Auseinandersetzungen mit Wölfen, Vampirfledermäusen oder Braunbären erprobt. Der wahre Ernstfall tritt dann erst inmitten pflanzenüberwucherter Ruinen römischer und griechischer Bauart ein, wo die streitbare Lady sich durch rattenverseuchte Zisternen schlagen und sich mit Alligatoren oder aggressiven Gorillas abplagen muß. Das nachfolgende Ägypten wirft unter anderem Pumas, Mumien und andere mystische Monster in die Schlacht, während das Finale dann im sagenumwobenen Atlantis über die Bühne geht. Hier drohen eindrucksvoll berstende Bauten das nahende Ende einer altertümlichen HiTec-Kultur an.

DAS GAMEPLAY

Ein Teil der Herausforderung in den insgesamt 15 Abschnitten besteht darin, gleichermaßen überraschende wie faire Attacken der Gegner abzuwehren – das kann natürliches und phantastisches Getier sein, mitunter aber auch einer von fünf menschlichen Widersachern. Dazu dient zunächst eine unbegrenzt munitionierte Kleinkaliberwaffe, doch wer suchet, der findet: Im Spielverlauf tauchen auch Schrotflinten, Magnumrevolver und (überraschend harmlose) Uzi-Gewehre auf; außerdem natürlich die genreüblichen Sammeleleien wie Munition und Energieriegel. Diesbezüglich erweisen sich ausführliche Expeditionen ausgetrampelter Pfade als ebenso ergiebig wie gefährlich, denn da sind tiefe Schluchten, glitschige Steil-

DIE BEWEGTE FRAU

Selten verfügte der Held eines Computerspiels über eine solche Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten wie vorliegende Heldin: Lara hat den wahrscheinlich betörendsten Gang seit Claudia Schiffer, kann Purzelbäume oder Saltos in alle Richtungen schlagen. Sie vollführt weite Hechtsprünge ins Wasser und gleitet dann höchst elegant durch die Fluten, um sich nach dem Bad wieder gekonnt zurück an Land zu katapultieren. Das Mädel klettert behende an Fassaden hoch und mit Bedacht in Fallgruben hinab, hangelt sich an Mauervorsprüngen entlang, federt hohe Stürze ab, schlittert mit Elan jeden Hang hinunter oder legt bei Gelegenheit auch mal einen sehenswerten Handstandüberschlag auf das Parkett. Und sofern sie ihre Hände gerade frei hat, greift sie jederzeit zur Waffe…





Ausschnitte aus Laras Repertoire an kunstvollen Bewegungen


Eines der eher technischen Rätsel

pfade oder vom Zusammenbruch bedrohte Behelfsbrücken über tosende Fluten zu überwinden.
Vom Spieler wird beim Laufen, Springen, Klettern und Kämpfen exaktes Timing, viel Geschick und etwas Geduld verlangt, von der Heldin das Äußerste an Kondition. Doch bei den vielfältig integrierten Knobeleien sind auch die kleinen grauen Zellen


Wölfe stellen selbst kleinkalibrige Waffen nicht vor ernsthafte Probleme


Handfeuerwaffen zieht Lara beidhändig und zielt automatisch

geplanten „Tomb Raider 2". So sind zu viele der herumliegenden Gegenstände nur Staffage und lassen sich weder durch Bitten, Betteln noch rohe Gewalt bewegen oder als Waffe benutzen. Von Multiplayermodi oder Automapping fehlt jede Spur, statt dessen gewährt ein läppischer Kompaß mehr schlechte als rechte Unterstützung in den höchst komplexen Labyrinthen. Unklar auch, warum dem PC die ordentliche Pad-Steuerung der Versionen für Saturn und Playstation vorenthalten bleibt – selbst wenn sich Lara mit dem Keyboard intuitiver kommandieren läßt als die meisten Helden anderer 3D-Abenteuer.
Nur Gutes läßt sich dagegen von den vielen liebevollen Details im Spieldesign berichten. Exemplarisch sei hier die Sauerstoffanzeige genannt, die vor zu langen Tauchgängen warnt. Oder die automatische Zielerfassung, die es der Heldin ermöglicht, ihre Feinde je nach gerade angewählter Waffe sogar beidhändig zuverlässig aufs Korn zu nehmen. Gut auch, daß man sich gefahrlos an riskante Abgründe herantasten kann, ohne durch einen kleinen Schritt zuviel einen versehentlichen Sturz zu riskieren. Sprünge in das Verderben hat sich der Spieler somit stets selbst zuzuschreiben, und selbst diese führen nur in seltenen, weil arg tiefen Fällen zum Verlust des einzigen Bildschirmlebens. Sollte es doch einmal soweit sein, kann man auf einen der 16 jederzeit anlegbaren Spielstände zurückgreifen.

DIE PRÄSENTATION

Das feine Gameplay geht Hand in Hand mit einer atemberaubenden 3D-Optik: Die Grafiker haben ungemein beeindruckende Polygon-Kulissen von bisher kaum gesehener Pracht realisiert und superb animierte Akteure integriert. In der Tat ist Lara Croft die wohl bestbewegte und auch bestgebaute Digi-Heldin aller Zeiten! Allenfalls Kleingeister würden angesichts dieses Augenschmauses gelegentliche Clipping- und Grafikfehler, die wenig aufsehenerregenden Intro- und Zwischenmovies oder die etwas dürftig gestalteten Wasseroberflächen bemängeln. Tatsächlich unterversorgt werden jedoch die Ohren, denn außer einem netten Titeltrack und lauen Soundeffekten gibt es nur Hintergrundgeräusche direkt von der CD, aber keine Begleitmusik zu hören.

gefordert, selbst wenn letztlich bloß Schlüssel oder die fehlenden Teile antiker Maschinen gesucht, Steine verrückt und Fallen entschärft werden. Die logisch durchdachte Kombination der diversen Puzzles entfaltet aber einen unglaublichen Reiz. Es macht einfach Laune, etwa mannshohe Felsblöcke durch die Gegend zu wuchten, hinter dem ersten eine Geheimkammer zu entdecken, mit dem zweiten einen Trittschalter zu blockieren und den dritten als Leiter zu vorher unerreichbaren Räumen zu verwenden.

PRO & KONTRA

Trotz aller Vorzüge bleibt freilich noch Raum für Verbesserungen am bereits fest

ALLES ANSICHTSSACHE: DIE VIRTUELLE KAMERA

In bisher einzigartiger Form hat Core Design hier eine virtuelle Kamera realisiert. Sie schwebt ein Stück weit hinter der Heldin und übermittelt deutlich dynamischere Bilder, als man sie aus der unflexiblen Ego-Perspektive der üblichen 3D-Actionkerker oder den starren Renderkulissen von Actionadventures wie z.B. „Alone in the Dark" her kennt. Droht sich ein Gegenstand zwischen die Protagonistin und den Betrachter vor dem Monitor zu schieben, wird passend gezoomt. Und sollte eine Aktion eine Reaktion in einem uneinsichtigen Teil der Landschaft auslösen, so wird der Spieler durch einen kurzen Schwenk dorthin informiert. Diese Technik stiftet anfänglich aber auch ein wenig Verwirrung.


Auf Tastendruck sieht sich Lara fast nach Belieben in der Umgebung um



DAS WORT ZUM SCHLUSS

Kurz und sehr gut, Tomb Raider ist eine vollauf gelungene Schatzsuche, die durchdachtes Gameplay mit einem gefälligen Schwierigkeitsgrad und einer sagenhaften 3D-Optik kombiniert. Anders gesagt: ein Actionadventure, wie man es sich zum Weihnachtsfest kaum schöner wünschen könnte! (rl)



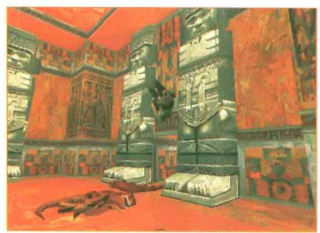
Lara schwimmt in Sicherheit, die Gorillas bleiben enttäuscht zurück



Der Löwe ist hungrig: schon lange keine Gladiatoren mehr gefrühstückt...

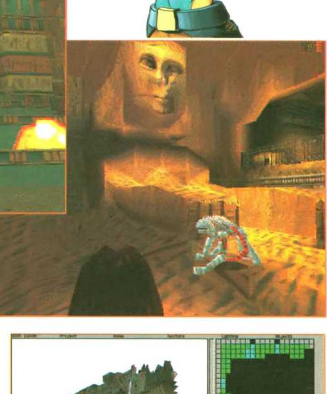


Eine Zisterne: Wir empfehlen, vor Betreten abzuspeichern



Über soviel Agilität staunt der Dino

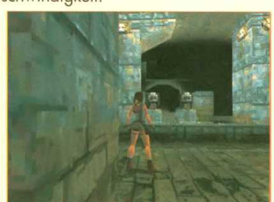




In Ägypten wird's mystisch

POWER-GRAFIK FÜR ALLE

Damit Lara auf jedem Rechner eine ordentliche Figur macht, unterstützt die 3D-Grafikengine ansehnliches VGA und überwältigendes SVGA in variablen Bildgrößen. Eine Abschaltung der Perspektivenkorrektur sorgt dabei auf schwächeren Computern für zusätzliches Tempo, was allerdings mit verzerrten bzw. gekrümmten Texturen im Nahbereich erkauft werden muß. Die volle Grafikpracht entfaltet sich ab einem P166 oder besser noch mittels der kommenden Spezialumsetzung für 3D-Beschleuniger: Rendition-Grafikkarten oder der neue 3DFX-Chipsatz (integriert auf Diamond Monster, Orchid Righteous 3D etc.) sorgen für feiner aufgelöste Bilder in Höchstgeschwindigkeit.



3D-Optik mit...



... und ohne Perspektivenkorrektur



Mit diesem Editor schufen die Entwickler die vier Ruinenszenarien

Tomb Raider
(Eidos/Core Design)

Schicke Präsentation, durchdachtes Gameplay: ein Actionadventure der Sonderklasse!

GRAFIK	91%
SOUND	69%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	89%

88%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2, empfohlen sei ein P166
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Extraversion für 3D-Karten
SOUND:	unterstützt alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.tombraider.de

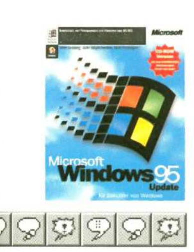


Windows 95:
Es gibt nur wenige Dinge, mit denen



An was auch immer Du gerade denkst: Vergiß es mal für 57 Sekunden. Stell Dir lieber vor, was alles laufen würde, wenn Du Windows® 95 hättest: Du würdest die hitzigsten Games Deines jungen Lebens spielen. – Egal? Dann wird Dir auch die Windows 95 Bonus-CD-ROM mit spielbaren Demoversionen egal sein. Schade. Die wäre nämlich ab sofort Dein gewesen, wenn Du Dir Windows 95 geholt hättest (die Einsendung Deiner Registrierkarte hätte gereicht). Aber was entgeht Dir schon? Außer Captain Quazer, Monster Truck, Flight Simulator, Necrodome, Diabolo, Deathdrome, The Neverhood, Time Commando ... Kurz was anderes: Du kommst mit Windows 95 plus Internet Explorer (bedauerlich, ebenfalls auf der Bonus-CD-ROM) auch ins Internet. Das ist toll. Aber nicht unser

man so **schön** rumspielen kann.










Thema. Also zurück: Spiel nicht irgendwo rum, spiel mit Windows 95. Ehrlich. Denn da läuft mehr. Nicht falsch verstehen – für Dich läuft's bestimmt auch sonst gut. Und jetzt kannst Du ruhig wieder an was anderes denken. Hallo? Doch noch was. Auf der Demo-CD-ROM gibt's außer Games und dem Microsoft Internet Explorer 3.0 auch noch Microsoft Netmeeting, Mail, News Reader und das Service Pack 1 für Windows 95. Das noch: http://www.microsoft.de. Sehr gut.



Where do you want to go today?™

Microsoft®

ALIEN TRILOGY

Dreimal haben die Biester aus dem Weltraum bereits die irdischen Kinos heimgesucht, die nächste Zelluloidattacke wird soeben vorbereitet. Jetzt dürfen sich die Fans aber erstmal in Acclaims schnörkellose Actionumsetzung verbeißen.

Die Filmvorlagen bilden hier den Rahmen für einen 34 Etagen umfassenden 3D-Keller voller Space-Monster; dazu gibt es zehn Abschnitte für maximal vier, sich ausschließlich gegenseitig bekriegende Multisöldner.



Das Spiel basiert auf allen drei Alien-Movies

Ausgangspunkt ist die Siedlerkolonie LV-426 aus „Aliens", dem zweiten Movie der SF-Serie. Hier durchsucht Lt. Ellen Ripley (mal in Gestalt des Spielers anstatt der von Sigourney Weaver) die Korridore nach Überlebenden, ballert auf Alien-Eier, Frischlinge und ausgewachsene Parasiten. Das Getier greift dabei nicht immer frontal an, sondern lauert auch hinter dem Mobiliar, schleicht an der Decke herum oder krallt sich direkt im Blickfeld fest. Die Labyrinthe des nachfolgenden Gefängnisplaneten basieren auf „Alien 3", sind teils wasserdurchflutet und bergen u.a. Hundemutanten, infizierte Häftlinge sowie angreifende Soldaten der betrügerischen Minencompany. Zum Finale geht´s dann zurück auf das außerirdische Raumschiff aus dem ersten Film; jetzt allerdings voll mit Aliens besetzt.

Die Labyrinthe des Gefängnisplaneten bergen Hundemutanten und infizierte Häftlinge.

Trotz gelegentlicher Intermezzi der unge(s)tümen Alienkönigin hält sich die Vielfalt der Angreifer zwar in Grenzen, doch verleihen Missionbriefings dem Spiel einen Hauch von Komplexität. Da werden Terminals aktiviert, flammende Brennstoffrohre entlüftet oder unter Zeitdruck Schleusen versiegelt. Unterdessen sind Fässer, Kisten oder Kammern auf Sammelextras abzuchecken, denn die Grundausstattung aus Bewegungsmelder, Kleinkalibergewehr und der Speicheroption ist nur die halbe Miete – wer hätte in Ripleys Lage nicht gerne Automapping, Energieriegel, Nachtsichtgerät, säureresistente Stiefel, Munition oder vier automatisch zielende Sonderwaffen (Schrotflinte, Flammenwerfer, Puls- und Mehrwegekanone) bei der Hand?

Die düstere Grafik überzeugt durch Tempo, Transparenzeffekte und Explosionen, verweigert jedoch den SVGA-Betrieb und vermag daher weder mit 256 Farben noch im HiColor-Modus voll zu überzeugen. Mehr Stimmung verbreiten die zwölf dramatischen Soundtracks nebst passender FX, und auch die eingebauten Renderfilmchen sind durchaus sehenswert. An der genretypischen „Dungeon-Steuerung" gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln. Wer seine Lieblingsmonster also mal in einem grundsoliden Actiongame erleben will, der ballert hier richtig. (rl)



Bunte Kisten bergen nützliche Extras

Ripley im Clinch mit Alien-infizierten Häftlingen

Alien Trilogy
(Acclaim)

Grundsolide 3D-Action für DOS und Win 95.

GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	70%



73%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	(Null-) Modem, vier Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.acclaimnation.com

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS





IM JANUAR
FÜR PC CD-ROM



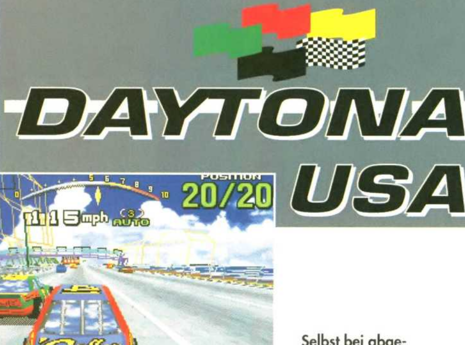




Segas NASCAR-Boliden genießen in der Spielhalle und auf der Saturn-Konsole enorme Popularität. Das mag an der feinen Steuerung, den spannenden Multiplayer-Duellen oder den rasend schnellen 3D-Pisten liegen – alles Dinge, die der aktuellen PC-Umsetzung leider abgehen.



Rempeleien sind an der Tagesordnung



Selbst bei abgeschalteten Details rucken die Pisten noch

Besonders enttäuschend ist die SVGA-Grafik, die sich voll auf die lahmen Direct 3D-Routinen von Win 95 verläßt: Selbst am schnellsten Pentium rucken die weder besonders schmucken noch langen Kurse. Mehr Tempo gibt's nur bei verkleinertem Bildausschnitt, doch löst ein briefmarkengroßes Sichtfenster natürlich keinen Benzinrausch aus.

Kein Benzinrausch auf drei ruckeligen 3D-Kursen

Nun hat das zugrundeliegende Arcade-Original mittlerweile einige Jahre auf dem Buckel und daher sonst nicht viel zu bieten, was Konkurrenten wie „Bleifuß 2" oder die „Need for Speed Special Edition" ausbremsen könnte. So finden die Übungs- und Championship-Rennen gegen maximal 39 Computerpiloten auf nur drei Pisten statt: dem kurzen Daytona-Rundkurs, einer anspruchsvolleren, mit Serpentinen, Tunnels und Steilkurven bestückten Bergstrecke sowie einem Stadtkurs mit fiesen Kehren. Die vier angebotenen Boliden (im Arcade-Modus sind's nur zwei; hier drückt dann ein Zeitlimit auf die Tube) unterscheiden sich bloß durch Farbe und Automatik bzw. Schaltung für höhere Endgeschwindigkeit. Ansonsten sind nur Renndauer und Perspektive variabel.
Letztlich ist es freilich egal, ob das Geschehen aus dem Cockpit betrachtet wird, die Kamera auf der Motorhaube thront oder über dem Heck schwebt, denn zu sehen gibt es recht wenig und zu hören kaum mehr als ein paar Musiktracks und fades Motorengebrumme. Da sind die Markstücke im Originalautomaten besser aufgehoben. (rl)

GAMEPLAY-GIMMICKS

Mag die Konvertierung auch lieblos sein, ein paar Gags hat sie doch zu bieten. So erwähnt die Online-Anleitung nur am Rande den Mirror-Modus für Fahrten über spiegelverkehrte Kurse und das Rennen gegen die Stoppuhr. Völlig unterschlagen wird, daß die Jeffry-Statue (einer der „Virtua Fighter") am Straßenrand einen Kopfstand macht, wenn man einige Sekunden vor ihr parkt. Und ein Turbostart läßt sich realisieren, indem man bei gehaltener Bremse die Drehzahl zwischen 6.500 und 7.000 U/min hält und sie bei grüner Ampel losläßt.



Am Stadtkurs gibt Jeffry Kunststückchen für Parker zum besten

Daytona USA
(SEGA)

Enttäuschende Win 95-Konvertierung des heißen Arcade-Rennens.

GRAFIK	57%
SOUND	62%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	46%

53%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

Eine halbe Million Käufer können nicht irren: „Command & Conquer" samt Zusatz-CD bot Echtzeitstrategie vom Allerfeinsten. Taktisch klug legen die Westwood Studios nun zum Weihnachtsgeschäft den Nachfolger des Bestsellers vor, wieder in einer von Virgin lokalisierten Version.



Die Wunderwaffe der Stalinisten: U-Boote sind vom Feind kaum auszumachen



WAS IST NEU?

Nach dem etwas grobpixeligen Vorgänger erstrahlen die 41 neuen Schlachtfelder dank Microsofts „DirectX" nun zumindest unter Windows 95 in feinstem SVGA-Glanz; unter DOS muß man sich weiterhin mit der weitaus schnöderen VGA-Optik und einem deutlich kleineren Kartenausschnitt begnügen. Dafür sind rund die Hälfte der 33 Land-, Luft- und erstmals auch Seestreitkräfte völlig neu, und deren Aufträge deutlich komplexer. Die Landkarten besitzen nun gar das etwa doppelte Ausmaß, während die Hintergrundgeschichte noch abstruser als gehabt ausfällt.

EINSTEIN, HITLER & STALIN

Laut Westwoods Autoren hat Albert Einstein hier in den 20er Jahren Hitler verschwinden lassen, wodurch Deutschland in den Genuß eines vorgezogenen Wirtschaftswunders kam. Dies brachte wiederum den russischen Neidhammel Stalin in Rage, der nun mit seiner Roten Armee und den verbündeten Ukrainern die westliche Allianz überfällt. Der Spieler hat zu Beginn die Wahl, in zwei völlig unterschiedlichen Kampagnen entweder mit Stalins Schergen (quasi die Nachfolger der NOD-Truppen aus dem ersten Teil) Westeuropa zu überrollen oder als alliierter Kommandeur (vormals GDI) der roten Flut Einhalt zu gebieten.

FREUND UND FEIND

Jede der beiden Kampagnen besteht aus 14 Missionen. Da man sich jedoch des öfteren nach einem Sieg auf der anklickbaren Europakarte selbst nach dem nächsten Einsatzgebiet umsehen darf, summieren sich die einzelnen Abschnitte zu insgesamt 41 Einsätzen. Bis zu acht per Nullmodemkabel, Netzwerk oder Internet verbandelte Gegenspieler dürfen sich in rund 20 Missionen zudem gegenseitig bekriegen. Darüber hinaus haben Solostrategen die Möglichkeit, die Multiplayerkarten allein mit und gegen bis zu sieben CPU-Kontrahenten zu absolvieren. Und wer dann immer noch nicht genug hat, darf sich mittels der beiden praktikablen Editoren (je einer für DOS und Win 95) beliebig viele eigene Schlachtfelder in vier Größen zusammenschustern.

DIE AUFGABEN

Vor jedem Einsatz präsentieren professionelle Schauspieler eine ausführliche Missionsbeschreibung, wobei sich streifige, aber bildschirmfüllende Videos mit martialischen Rendersequenzen abwechseln. Danach geht's umgehend auf eine aus der Vogelperspektive gezeigte Landkarte, deren Berge, Meere und Flüsse sich entweder in weiß verschneitem oder in sommerlich grün/braunem Look zeigen. Die Soldaten, Panzer, Schiffe und Flugzeuge werden hier entweder einzeln per gezieltem Klick oder aber in beliebiger Anzahl als eingerahmte Truppe auf



So detailreich ist die Grafik nur unter Win 95



Unter DOS ist es bei grobpixeligen Schlachtfeldern geblieben

Trab gebracht. Abgedunkeltes Terrain ist wortwörtlich zu entdecken, Gegner und feindliche Gebäude sind mittels punktgenauer Mausklicks unter Feuer zu nehmen.

Meist muß man auch eine aus bis zu 30 unterschiedlichen Gebäuden bestehende Basis mit Erntesilos, Radaranlagen und Waffenfabriken errichten. Erfahrene Eroberer dürften da die meisten Bauten schon kennen, neu hinzugekommen sind Bunker, Hundehütten, Radarstörer, MG-Nester und ein Teleporter, der Einheiten zu jedem gewünschten Punkt der Landkarte beamen kann. Den Grundstoff für den Aufbau von Infrastruktur und Truppen lie-



Hier entsteht eine Basis

KRIEG MIT DER BPS

Damit es keinen Ärger mit den strengen Jugendschutzbestimmungen hierzulande gibt, hat Westwood (wie bereits beim Vorgänger) die deutsche Version an einigen Stellen etwas abgemildert. So bekriegen sich hier keine menschlichen Soldaten sondern Roboterarmeen, statt rotem Blut fließt bei Feuergefechten grüne Säure über den Bildschirm, die Todesschreie und Hilferufe wurden zugunsten weniger anstößiger Laute entfernt. Auch die Hintergrundstories variieren dezent, das geniale Gameplay blieb jedoch unangetastet.





Sofern genügend Rohstoffe vorhanden sind, kann das HQ endlos ausgebaut werden



Die Feuerkraft der Schiffsgeschütze reicht bis in das Hinterland



Die Übersichtskarte rechts oben ist zweifach zoombar

fern dabei Mineralfelder, die mit Erntemaschinen abzugrasen sind.

DAS GLEICHGEWICHT DER KRÄFTE

Beide Streitkräfte haben ganz explizite Schwächen und Stärken. So verfügen die Alliierten zwar über weniger Feuerkraft, können sich dafür aber auf eine sehr fähige Infantrie, eine mächtige Flotte und Spionagesatelliten verlassen. Letztere enttarnen auf einen Schlag das gesamte Terrain, was umso nützlicher ist, als sich neuerdings bereits entdeckte Gebiete nach und nach wieder verhüllen. Die Russen dagegen besitzen die weitaus besseren Panzer und Flugzeuge (u.a. auch MIGs und Hubschrauber), zudem durchpflügen sie die Meere mit U-Booten, welche nur von Sonaranlagen aufgespürt werden können.

Ganz neu im Kriegsarsenal sind auch Tarnvorrichtungen und Spione, die Rohstoffe und Informationen vom Feind stehlen können – sofern sie nicht von postierten Schäferhunden entdeckt werden. In speziellen Missionen befehligt man zudem die schlagkräftige Einzelkämpferin Tanya. In solchen Fällen sind wiederum die Sanitäter besonders nützlich, da sie verwundete Söldner restlos heilen können. Besondere Erwähnung aufgrund ihrer multiplen Verwendbarkeit verdienen außerdem minenlegende Panzer, Fallschirmjäger sowie insbesondere die allerorten herumstehenden Ölfässer. Einmal getroffen, lösen sie explosive Kettenreaktionen aus.



Einzelkämpferin Tanya kommt ohne Basis und daher ohne Bau-Icons aus

MEISTERSTRATEGEN GESUCHT

Die Aufträge sind generell ein gutes Stück flexibler geworden und beinhalten häufig mehrere Teilaufgaben. Hier gilt es dann nicht nur, eine Basis möglichst schnell aus dem Boden zu stampfen, sondern beispielsweise auch, unter Zeitdruck Brücken zu sprengen, Straßen für Konvois von Feinden zu säubern oder ganz gezielt gegnerische Truppen zu vernichten und Gefangene zu befreien. Zwei Spezialaufträge führen gar in das Innere eines weitverzweigten, unterirdischen Reaktorraums. Selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad wollen Siege daher hart erkämpft werden. Und oft genug klappt es nur mit einem exakt koordinierten Parallelschlag der Land-, See- und Luftstreitkräfte – wobei bereits ein einziger Fehler zum vorzeitigen Abbruch der Mission führen mag.

HINTER DEM PULVERDAMPF

Kurzum, im direkten Vergleich mit dem Vorgänger werden



Auch Landungsboote können mit Panzern bestückt werden

GANZ PERSÖNLICH

Auch wenn Alarmstufe Rot das Genre der Echtzeitstrategie kaum neu erfindet, ist es derzeit doch der stärkste Vertreter seiner Zunft – der Vorgänger war ja nahezu schon perfekt, da blieb kaum Raum für Innovationen. Von der dichten Atmosphäre über die vorzügliche Spielbarkeit bis hin zu den wertungsentscheidenden und taktisch ausgefuchsten Aufgaben stimmt hier einfach so gut wie alles. Bleibt die Frage, welche Asse man sich in den Westwood Studios für die bereits angekündigte Fortsetzung „The Tiberian Sun" im Ärmel behalten hat? Wie ich hoffe, zumindest eine etwas weniger hanebüchene Hintergrundgeschichte sowie ein Plus an überzeugenden Animationen.



Manfred



Der Generalstab tagt



Feuer frei für Rendersequenzen

zwar zahlreiche Detailverbesserungen, aber nicht eine wirklich innovative Neuerung geboten. Das stand freilich auch nicht zu erwarten, da das Konzept dieses Spiels immer noch ein weitaus interessanteres Gameplay als Konkurrenztitel wie etwa „War Wind" oder auch „Z" verspricht und die hiesigen Aufgabenstellungen geradezu vorbildlich ausgewogen sind. Zudem werden die PC-Generäle von einer genial einfachen und somit einfach genialen Bedienbarkeit unterstützt – zumindest unter Win 95 kommt ja auch noch der erheblich vergrößerte Kartenausschnitt hinzu, während sich unter DOS kaum optische Unterschiede zu Teil eins der Saga ausmachen lassen. Zu guter Letzt wird der Kampfgeist unter beiden Betriebssystemen von knallhartem Technorock und martialischer deutscher Sprachausgabe angeheizt.

Fazit: Command & Conquer war ein Muß für anspruchsvolle Strategen, und dabei ist es auch mit Alarmstufe Rot geblieben. (md)

Command & Conquer 2
Alarmstufe Rot
(Westwood Studios/Virgin)

Fortsetzung der genialen Kosim in Echtzeit mit vielen Detailverbesserungen

GRAFIK	76%
SOUND	88%
STEUERUNG	90%
MOTIVATION	86%

87%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA (DOS), SVGA 640 x 480 bzw. 640 X 400 (Win 95)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio 16, Ultrasound, Roland RAP-10
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler per Modem, Direktverbindung oder im Netz
ONLINE-INFO:	http://www.westwood.com

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN

 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE" ATTRAKTIONEN

 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE

 AUKTIONEN, „FIESE" SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK

 „GROOVIGE" KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

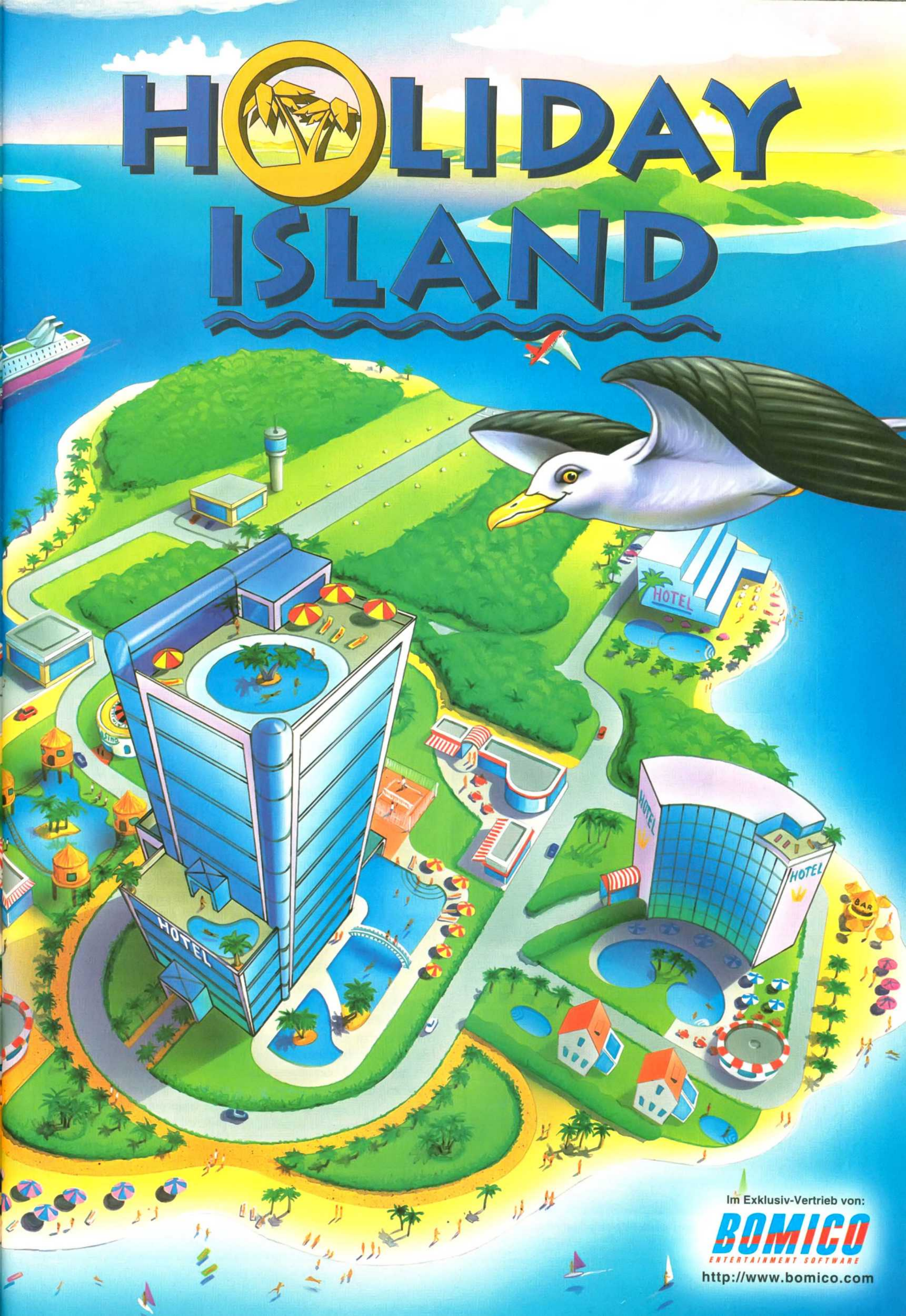
 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

  TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY"






HOLIDAY ISLAND
HOTEL
HOTEL
HOTEL
HOTEL
BAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Bereits der „F1 Manager 96" landete bugverseucht in den Regalen, und auch der neue Bundi hat bei Verkaufsstart noch mehr Fehler als der schlechtesten Ligaabwehr pro Spiel unterlaufen. Betrachtet Software 2000 die Käufer neuerdings etwa als Beta-Tester?

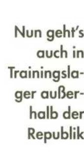
Bundesliga manager 97



Die Wunschelf wird aufgestellt



Übersichtlicher denn je: das Hauptmenü mit Chefredakteur Joachim als Meistermacher



Nun geht's auch in Trainingslager außerhalb der Republik



Auch rund um die Arena darf wieder investiert werden

TICKETS MIT KLEINEN FEHLERN

Gerade bei einem derart populären Spiel wie der vierten Variante des landesweit meistgekauften Fußballmanagers ist es ärgerlich, wenn wirtschaftliche Erwägungen vor Qualität gehen. Verständlich zwar, daß man den Titel bis zur „Computer 96" und dem daran angeschlossenen Weihnachtsgeschäft am Markt haben wollte – unverständlich hingegen, daß die Zeit nicht genügte, alle Programmfehler auszuräumen. So bleibt der großen Fangemeinde wohl nichts anderes übrig, als auf ein voll bereinigtes Update zu hoffen.

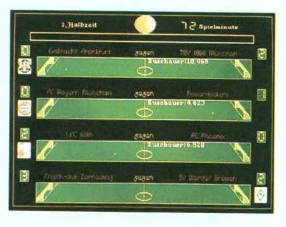
ANPFIFF

Nach dem netten Renderintro müssen die ein bis vier Spieler zunächst die üblichen Einstellungen in punkto Schwierigkeitsgrad, Komplexität, Startliga, Liga und/oder EM/WM-Modus, gewünschter Verein nebst Stärke sowie Managerportrait vornehmen. Eigene PCX-Konterfeis im entsprechenden Format lassen sich ebenfalls einbinden. Anschließend werden noch die Teilnehmer an den europäischen Pokalwettbewerben angezeigt und die erste Runde des DFB-Pokals ausgelost. Dabei klingt die Sprachausgabe allerdings so blechern wie ein Roboter aus den 50er Jahren. Sodann landet man im Hauptmenü mit seiner schmucken SVGA-Optik und einer im Vergleich zum Vorgänger stark verbesserten Übersichtlichkeit. Als positive Neuerung erreicht man hier alle Untermenüs per Klick auf beschriftete Bälle, darüber hinaus lassen sich zehn besonders häufig benötigte Features (z.B. die Laden/Speichern-Option) auf die Funktionstasten legen und so bequem direkt anwählen.

DER BUNDESLIGA MANAGER IM WANDEL DER ZEIT

Bundesliga Manager (1989)

Das Urprogramm hatte rein optisch zwar alles andere als Bundesliganiveau, doch die Darstellung der Begegnungen durch den „laufenden Ball" kam prächtig an. Dieses Feature wurde von den Fans im Nachfolger sogar so schmerzlich vermißt, daß der Hersteller es in Teil drei schließlich wieder integrierte.



Bundesliga Manager Professional (1991)

An den nett animierten, packenden Torszenen hatte man sich trotz nachgeschobener Zusatzdisk irgendwann sattgesehen. Zwar konnten registrierte Kunden einen Editor ordern, doch dürften nur Freaks die gehörige Portion Geduld und Zeit aufgebracht haben, die zum Erstellen eigener Highlights vonnöten war.



Bundesliga Manager Hattrick (1994)

Die im „Reality Modus" anhand unzähliger Attribute berechneten Spielsituationen sorgten für reichlich Abwechslung, das Gewusel der winzigen Sprites hingegen eher für tränende Augen. Dazu flimmerten die Paraden der Keeper über die Anzeigetafel, und Nostalgiker bekamen ihren „laufenden Ball" zurück.



Bundesliga Manager 97 (1996)

Auf den ersten Blick mag die Action auf dem Renderrasen zwar beeindruckend aussehen, doch wenn die Akteure dann unbeholfen und meist recht planlos durch die Gegend stolpern, wünscht man sich eine zusätzliche fünfte Kameraperspektive – um dem spannungsarmen Gekicke den Rücken zukehren zu können…





ERSTE HALBZEIT

Das Gameplay bietet selbstverständlich wieder schier unglaubliche Handlungsfreiheit; es gibt kaum etwas, das beim Lenken der Vereinsgeschicke nicht berücksichtigt wurde. Wie gehabt feilt man bis ins kleinste Detail an Aufstellung bzw. Taktik, und es werden Trainingspläne aufgestellt. Die Reisen ins Trainingslager führen nun auch ins Ausland, und im Rahmen der überarbeiteten Spielertransfers darf nach Verstärkung gefahndet werden. Hat man unter Zuhilfenahme der Unmengen an Daten, Suchfilter und Talentspäher den Wunschkandidaten aus deutschen Landen oder englischer, spanischer, italienischer sowie französischer Liga gepickt, geht's ans Echtzeitfeilschen um den Vertragsabschluß – und zwar nach den geänderten Transferregeln der UEFA. Apropos Transfer, neuerdings darf auch der Manager den Verein wechseln, falls entsprechende Angebote vorliegen.

Damit auch das Umfeld stimmt, landen Ärzte, Masseure oder Co-Trainer auf der Gehaltsliste, der Kickernachwuchs wird mit Zuschüssen bedacht, das Stadion inkl. Peripherie ausgebaut, man schließt Werbeverträge ab, betreut die Fans und investiert in die Pressearbeit. Sollten Finanzgenies mal Geld übrigbehalten, wandert es auf das Sparbuch, oder man kauft Aktien, Immobilien und Anleihen. Im umgekehrten Fall hilft ein Kredit, während Glücksritter die leere Kasse beim Toto, das nun auch Systemtips zuläßt, füllen.



Stadionausbau mit allen Schikanen



Motivationssteigerung in der Kabine: Zuckerbrot oder Peitsche?



Das Umfeld muß stimmen: Co-Trainer, Ärzte und Masseure



Auf Wunsch lassen sich lästige Aufgaben an den Rechner delegieren

PAUSE

Wer sich angesichts der breitgefächerten Aufgaben überfordert fühlt, kann von den Auswechslungen über Verträge bis hin zur Bilanz so ziemlich alles auch dem Rechner überlassen, der dann optional vor manchen Entscheidungen erst die Genehmigung des Chefs einholt. Daß Statistiker wieder ein wahres Zahlenparadies vorfinden, versteht sich von selbst, und der für die Terminplanung unentbehrliche Kalender blieb ebenfalls erhalten. So behält man trotz vollem Programm an Freundschafts-, Liga-, Länder- und Pokalspielen nebst Auftritten in Hallenturnieren und dem neu aufgenommenen UI-Cup den Überblick. Ein feiner Spielzug ist der nun von vornherein integrierte Editor, mit dem sich die Ligadaten in bezug auf Spielernamen bzw. -attribute, Portraits, Wappen usw. stets aktualisieren lassen.

2. HALBZEIT

Nicht ganz so gut gefallen die Begegnungen selbst. Denn die Torszenen in den 3D-Stadien sehen zwar auf den ersten

DER VERSCHOBENE HIT



Wie eine Simulation bewerten, die durch ihre unschlagbare Komplexität und Realitätsnähe einerseits Höchstnoten verdient, andererseits jedoch in einer **mit Programmfehlern und Systemabstürzen behafteten Version** (noch nicht einmal die CD hat man bedruckt!) auf den Markt kommt? Um gleichermaßen fair gegenüber den Machern und Käufern zu sein, sahen wir nur einen Weg: Die Wertungsnoten beziehen sich rein auf das Spiel selbst, die technischen Unzulänglichkeiten haben wir bewußt außen vor gelassen; dafür aber auf eine Hit-Plakette verzichtet. Doch gibt es ja für die registrierten User der ersten Verkaufsversion bereits ein (allerdings immer noch nicht völlig fehlerfreies) Update, das man auch direkt von der Homepage des Herstellers saugen kann. Dabei wurde auf vielfachen Wunsch die Vereinskasse im niedrigsten Schwierigkeitsgrad wie beim Vorgänger mit unendlich viel Kohle gefüllt. Darüber hinaus offeriert Software 2000 unter einer mit 1,20 DM pro Minute kostenpflichtigen 0190-Nummer noch eine Hotline. Und wir unsererseits werden den Hit im Hot Spot mit Vergnügen nachreichen, sobald die programmierenden Kammerjäger ihre Arbeit getan haben.



Die Begegnungen sehen auf dem Foto leider weit besser aus als am Bildschirm

Blick phänomenal aus und lassen sich haarklein an die vorhandene Rechenleistung anpassen, doch der zweite Blick offenbart ziemlich grobe Animationen und eine öde Kicker-Choreographie: Das langweilige Geplänkel im Mittelfeld, die plötzlich abgebrochenen Angriffe oder fade Standardsituationen und die meist neben ihrer Kappe, bisweilen noch nicht einmal im Tor stehenden Keeper lassen kaum Spannung aufkommen. Trotz toller Fankulisse und Livekommentaren war letztlich selbst der „laufende Ball" des Ur-Bundis packender. Beim Pausentee darf die Truppe dann über Echtzeitklicks motiviert werden, nur leider kann meist auch das Versprechen horrender Siegprämien nebst einer Woche Trainingsfrei oder die Androhung unzähliger Sondertrainingsstunden nicht verhindern, daß die Schützlinge mit einer Null-Bock-Einstellung auf den Rasen zurückkehren. Nach dem Schlußpfiff gibt man noch den Journalisten ein Multiple-Choice-Interview, ehe der Spieltag in der Sportschau nochmal ausführlich aufbereitet wird.

SCHLUSSPFIFF

Kurzum, rein inhaltlich ist auch der Bundi 97 wieder die Referenz im Genre – wegen der überhasteten Veröffentlichung muß man dem Manager diesmal jedoch zumindest eine Gelbe Karte zeigen. Oder, wie hat es kürzlich ein enttäuschter Leser per E-Mail formuliert: „Bleibt nur zu hoffen, daß das Beispiel nicht Schule macht und wir uns in Zukunft mit inoffiziellen Betaversionen zum Vollpreis herumschlagen müssen."(st)

Bundesliga Manager 97
(Software 2000)

Feinstes Fußballmanagement mit unfeinen Programmfehlern.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	88%
Gesamt	**85%**

USK-Freigabe: o. Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 53 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.software2000.de

Das HEXAGON KARTELL

Ascaron

Ascon, dieses Label stand bislang für hochklassige Wirtschaftssims aus deutschen Landen. Das erste Spiel unter dem neuen Namen Ascaron ist denn auch erwartungsgemäß... eine Flugsimulation für Helikopterpiloten?!



Hind und Apache in einer der teils zoombaren Außenansichten



Auch Einsätze zur See stehen auf dem Programm

Nach Hits wie „Der Patrizier" oder „Elisabeth I" nun also ein Flugi. Doch zumindest das Szenario ist für Genrefans kein gänzlich neues: Zur Jahrtausendwende legen kriminelle Organisationen weltweit ihre Rivalitäten beiseite und gründen ein gigantisches Verbrechersyndikat; das Hexagon-Kartell. Der Name bezieht sich auf sechs von den Gangstern heimgesuchte Krisenherde, was den Weltsicherheitsrat auf den Plan ruft. Anno 2004 wird dann der Helikopterträger UNS Mustang mit einer internationalen Besatzung und ebensolchem Equipment ausgestattet, um den Kampf gegen das organisierte Verbrechen aufzunehmen. Unter der Leitung des vom Spieler verkörperten Draufgängers Hawk geht es nun darum, das Kartell nacheinander in Kolumbien, Mexiko, Nordafrika, China und dem Südpazifik zu zerpflücken.

Um für die Aufgaben gewappnet zu sein, erklärt die Flugschule im Handbuch alle Manöver in technischen Details und gibt Hilfestellung zur Vermeidung typischer Fehler. Das solcherart erworbene Wissen um die Theorie darf dann praktisch in Trainingsflügen umgesetzt werden, wobei der Schwerpunkt auf dem Handling der Maschine und der Präzision der geflogenen Figuren liegt; auch der Umgang mit der Bordkanone wird in unterschiedlichen Situationen eingeübt. Eingeleitet werden diese Schulungen von Rainer Wilke, dem ehemaligen Dritten der Weltmeisterschaft im Kunstflug. Dabei ist die BO 105 des 48jährigen Fluglehrers der Heereswaffenschule (der Mann hat knapp 6.500 Flugstunden am Buckel!) in Filmausschnitten bei wahrhaft halsbrecherischen Manövern zu beobachten. Schade bloß, daß seine Maschine im Spiel selbst überhaupt nicht auftaucht.

Realismus pur – inklusive Flugschule unter professioneller Anleitung

Dafür hat der PC-Pilot in jeder Mission die Wahl zwischen zumindest drei Hubschraubern; das gesamte Repertoire umfaßt neben den bekanntesten Gunships auch Transporthelikopter sowie die zivile Bell 222. Bereits hier ist Augenmaß gefragt, da es natürlich wenig Sinn macht, einen Search-and-Rescue-Einsatz mit einem Kampfhubschrauber zu fliegen, in dem der Gerettete keinen Platz mehr findet. Wegen der Vielfalt der Missionen ist aber auch in der Luft oftmals ein kühler Kopf besser als ein heißer Abzugsfinger, zumal Transporte, Aufklärungsflüge und sogar Verfolgungsaufträge viel Abwechslung in den Alltag des Kämpfers bringen.

Die wird er aber auch sonst nicht vergeblich suchen, da sich die diversen Maschinen im Flugverhalten stark an





Wichtige Missionsziele können zuvor in Renderfilmchen studiert werden

ihren realen Vorbildern orientieren – mit einigen davon sind selbst spektakuläre Loopings oder Rollen möglich. Wo sie nicht möglich sind, werden derart gewagte Stunts freilich zum unkontrollierten Abschmieren des Vogels führen, da hilft auch der stufenlos einstellbare Realismusgrad des Flugmodells nichts. Anfänger dürfen deshalb die eigene Unverwundbarkeit aktivieren und/oder die künstliche Intelligenz der zahlreichen Angreifer beliebig manipulieren.

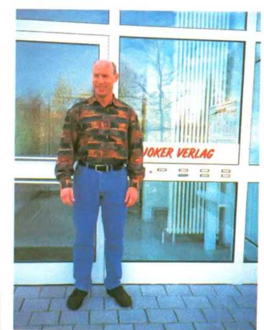
Praktisch jede am Markt erhältliche Fliegerperipherie wird unterstützt

Inhaltlich geht es also recht komplex her, doch die Präsentation läßt ein wenig zu wünschen übrig: Bodentexturen sind von vornherein nicht vorhanden, und Objekte (größtenteils Bäume) werden selbst in der maximalen Einstellung erst recht spät aufgebaut. Zudem sind Gegner nicht nur unter SVGA so klein, daß sie von versierten Piloten meist abgeschossen werden, noch ehe sie über das Pixelstadium hinausgewachsen sind. Das mag zwar wirklichkeitsnah sein, fördert bei einem Spiel aber nicht unbedingt die Motivation. Positiv machen sich hingegen die deutschen Funksprüche und Kommentare des (arabischen) Co-Piloten bemerkbar, während die (abschaltbare) Musikbegleitung bei längeren Einsätzen doch an den Nerven sägt. Schön wiederum, daß das Programm von Pedalen über Schubregler bis hin zu VR-Brillen so ziemlich jede Zusatzhardware am Markt unterstützt.

Fazit: Mit dem Hexagon-Kartell ist Ascaron ein beachtliches Simulationsdebut geglückt; insbesondere für Chopper-Piloten, die großen Wert auf Authentizität legen. Wem es um aufwendige Präsentation geht, der sollte sich allerdings anderswo umsehen. (mz)



Gerade auf pixelgroße Luftziele will das Schießen geübt sein



Ausgerechnet seine BO 105 fehlt: Rainer Wilke, technischer Berater des Spiels

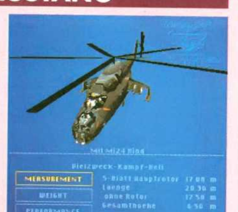
DIE LUFTFLOTTE DER UNS MUSTANG



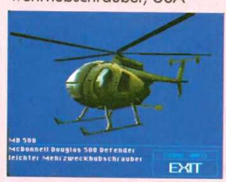
Bell 209 (AH-1W Super Cobra): Angriffs- und Panzerabwehrhubschrauber, USA



McDonnell Douglas AH-64A (Apache): Panzerabwehrhubschrauber, USA



Mil Mi-24 (Hind): Mehrzweck-Kampfhubschrauber, GUS



McDonnell Douglas 500 (Defender): Leichter Mehrzweckhubschrauber, USA



Bell 205 (UH-1): Mehrzwecktransporter, USA



Westland Sea King: Taktischer Mehrzwecktransporter, USA



Sikorsky S-70 (UH-60A Black Hawk): Mehrzweck-Transporthubschrauber, USA



Bell 222: Ziviler Vielzweckhubschrauber, USA



Witchride: Experimenteller Mehrzweckhubschrauber, EUN

Das Hexagon-Kartell
(Ascaron)

Unspektakulär präsentierter, aber hochrealistischer Heli-Simulator.

GRAFIK	69%
SOUND	74%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	79%

76%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 66, P90 für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 22 bis 61 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, unterstützt Pedale, Schubregler, VFX1-Helm, I-Glasses, 3D-Max
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler über Netzwerk
ONLINE-INFO:	AOL, Kennwort: ASCON



Deus



Die Gegner weichen oft und gern den Schlägen aus

Das Universum der Zukunft wird von üblen Terroristen bedroht, deren Anführer sich auf dem kürzlich erst besiedelten Planeten Alcibiade versteckt halten. Ganz klar ein Fall für Trepliev 1.

DAS GAMEPLAY

Trepliev 1, da war doch was? Richtig, nämlich „Robinsons Requiem", der Vorgänger von diesem 3D-Abenteuer. Und genau wie im Survival-Game von 1994 ist auch hier wieder extrem hohe Wirklichkeitstreue angesagt: Wer im Echtzeitkampf verletzt wird, muß einen Verband anlegen, wer Wasser aus zweifelhaften Quellen trinkt, sollte es vorher keimfrei machen, und wer sich bei kühlem Wetter nicht warm anzieht, hat mit einer bösen Erkältung zu rechnen.
Realismus ist aber auch beim Objekte-Management Trumpf, denn der Held kann Fackeln basteln, Tierfelle zu Kleidungsstücken verarbeiten etc. Wem das doch etwas zuviel des Guten ist, der findet diesmal auch einen Arcade-Modus vor, um im Stil der üblichen 3D-Dungeons durch die Gegend zu streifen, Widersacher umzunieten und Lebensenergie aufzusammeln. Im Vergleich mit echten Vetretern dieser Spielgattung ist Deus dann aber nur zweite Wahl, insbesondere was Zahl und Vielfalt der Gegner angeht.

STEUERUNG UND PRÄSENTATION

Dummerweise bekommt es der Spieler andererseits im Komplett-Modus mit einer überkomplizierten Steuerung zu tun, deren immenser Klickaufwand viel vom potentiellen Unterhaltungswert kostet. Das reine Bewegen des Helden durch die schön gezeichnete Bitmap/Polygon-Landschaft funktioniert via Tastatur hingegen recht ordentlich, wenngleich die höchste Grafikstufe mit formatfüllendem SVGA schon einen Pentium 90 erfordert. Natürlich gibt es auch eine Menge zu hören, vor allem abwechslungsreiche Geräuscheffekte (Trepliev hustet und schnieft sogar, wenn er erkältet ist), aber auch gelegentlich ein nettes Musikstück. (jn)


Normales VGA...


...und VGA mit verkleinertem Grafikfenster



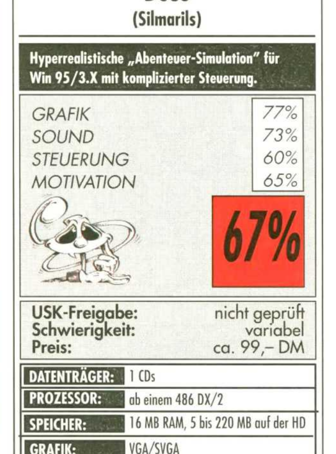
Zum Vergleich: screenfüllendes SVGA (Iconleiste erscheint, wenn der Mauszeiger an den unteren Bildrand geht)

ÜBERLEBEN SCHWER-GEMACHT: ROBINSONS REQUIEM

Vor etwa zweieinhalb Jahren mußte Trepliev 1 durch die Wildnis eines unerforschten Gefängnisplaneten stolpern, von dort fliehen und schließlich ein Komplott der galaktischen Regierung aufdecken. Aufgrund seiner hohen Komplexität konnte sich das Survival-Abenteuer aber nie recht durchsetzen.



Robinsons Requiem: Nur die Besten kamen durch



Deus
(Silmarils)

Hyperrealistische „Abenteuer-Simulation" für Win 95/3.X mit komplizierter Steuerung.

GRAFIK	77%
SOUND	73%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	65%

67%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	16 MB RAM, 5 bis 220 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	multilingual
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.readysoft.com

DIESES JAHR IST - KEINE FRAGE - DER ASTRASTAR DIE BESTE GABE!





Made in Germany







InfoMaster® - die zeigt Ihnen, was läuft!

Titel
TITLE:
WITH YOUR LOVE

Interpret
ARTIST:
JEFFERSON STARSHIP

Komponist
COMPOSER:
BALIN/COVINGTON/SMITH

Name der CD
ALBUM:
GOLD

TechniSat ASTRASTAR-Musicbox AX 1

Ca. 40 Radioprogramme aus Deutschland und Europa können mit der ASTRASTAR-Musicbox in bester CD-Qualität empfangen werden. Und wenn Sie noch mehr wollen, können Sie über 60 Musikkanäle von DMX (Digital Music Express) abonnieren. Anschließbar ist die ASTRASTAR-Musicbox an jede Stereo-Anlage und ASTRA Sat-Anlage. Als Zubehör gibt es die Fernbedienung InfoMaster, die beim DMX-Empfang Informationen zu Titel, Interpret, Komponist, Name der CD, die gerade gespielt wird, anzeigt.





Die ASTRASTAR-Musicbox und Infos erhalten Sie beim autorisierten TechniSat Fachhändler. Bezugsquellennachweis: TechniSat Satellitenfernsehprodukte GmbH Postfach 560 · 54541 Daun

Infos zu ADR können Sie auch per Fax-Polling abrufen: 06592-712632



Hier spielt man mit der ersten Reihe

Wieder einmal beweisen die sportlichen Programmierer von Electronic Arts eindrucksvoll, daß man selbst das Beste noch verbessern kann: Auch die vierte Auflage ihres Eishockey-Spektakels vermag Maßstäbe zu setzen.



ERFOLG IN SERIE

NHL HOCKEY
(PC JOKER 10/93, Urteil: 88%)
Anno 93 wurde der Hit vom Mega Drive und SNES erstmals für die DOSe umgesetzt und stürzte dank Optionsvielfalt nebst Spielspaß im Überfluß auch gleich den damaligen Tabellenführer „Wayne Gretzky" vom Thron.



NHL HOCKEY 95
(PC JOKER 11/94, Urteil: 88%)
Mit SVGA, neuen Animationen, Zwischenbildern und Digifilmchen optisch aufgebohrt, wußte die Schillerscheibe auch spielerisch zu überzeugen. Dank Editor, erweitertem Regelwerk und verbessertem Gameplay konnte man die Spitzenposition behaupten.



NHL 96
(PC JOKER 11/95, Urteil: 92%)
In Sachen Präsentation machte EA mit der „Virtual Stadium"-Technologie einen Riesenschritt nach vorn. Allerdings gingen manche der beeindruckenden elf Kameraperspektiven in 3D-Optik zu Lasten von Übersicht und Spielbarkeit.



Was die unglaubliche Optionsvielfalt betrifft, konnte freilich kaum noch viel mehr ins Spiel gepackt werden, und so beschränken sich die Neuerungen auf schmuckes Beiwerk wie die Galerie mit 30 originalgetreuen Goalie-Masken, aktualisierte Statistiken oder fünf Nationalteams. Das Können der Konkurrenz in Freundschafts-, Saison- und Playoff-Begegnungen läßt sich wie gehabt in drei Stufen einstellen, die individuellen Teamstärken bestimmen ebenfalls den Schwierigkeitsgrad mit. In den schicken Menüs wird zudem fleißig das Regelwerk manipuliert, die Drittellänge eingestellt und die Präsentation an die Rechenleistung angepaßt. Auch darf man Cracks zwischen den Mannschaften hin- und hertransferieren oder eigene kreieren.

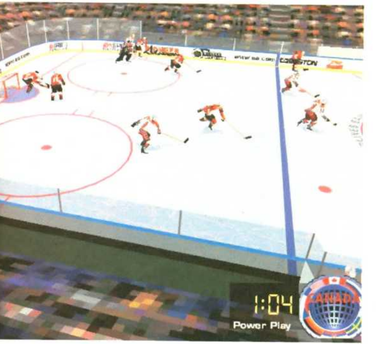
Richtig fein wird es aber erst nach diesen Feinheiten, denn was sich nach dem obligatorischen Absingen der Hymne auf dem Eis abspielt, ist schlichtweg umwerfend. Präsentierten sich die Puckkünstler der 3D-Stadien bereits im Vorgänger aus beeindruckend vielen Perspektiven, so sind mittlerweile aus den groben Bitmapsportlern auch gestandene Polygonathleten geworden, deren Animationen dank des neuen MotionBlen-

ding-Verfahrens realistischer denn je wirken. Weil acht in den Arenen installierte Kameras stets für Überblick sorgen, ist auch die zeitweise Orientierungslosigkeit von anno 96 kein Thema mehr – da spielte man sich vor lauter Drehen und Zoomen ja bisweilen selbst schwindlig. Damit dieses Schicksal nun den Gegner ereilt, empfiehlt sich ein Zwei-Button-Pad, mit dem die Steuerung wirklich phantastisch von der Hand geht: Per Paß- bzw. Schußknopf klappen mit unterschiedlich langem oder kombiniertem Drücken auch Direktabnahmen, Schlagschüsse, die optionalen Prügeleinlagen und dergleichen völlig ohne Probleme.

Für die richtige Atmosphäre sorgen unterdessen muntere Orgelklänge, stimmige Soundeffekte sowie eine packende Liveberichterstattung, wobei die Spielzüge selbst leider nur englisch kommentiert werden. Besonders erwähnenswert ist schließlich noch der Replay-Recorder, mit dem sich gelungene Aktionen aus allen erdenklichen Positionen nochmals begutachten und abspeichern lassen. NHL 97 ist also eine wahre Softwareperle, die ihren vollen Glanz allerdings erst ab einem P120 mit reichlich RAM und einem Quadrospeed-Laufwerk entfaltet. (st)



Die Replay-Funktion läßt keine Wünsche offen



In Bewegung sieht's noch viel schöner aus



Die Cracks im Direktvergleich

NHL 97
(Electronic Arts)

Konkurrenzlos gute Kufenhatz: das Eis des Jahres!

GRAFIK	93%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
MOTIVATION	92%

91%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca.119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	mindestens P75, volle Features ab einem P120
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 20 bis 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB 2.0/Pro/16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape bzw. zu Windows kompatible Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad, Gravis GrIP, AlfaTwin
AUSGABE:	komplett deutsch, nur Live-Kommentare z.T. englisch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler, maximal acht via Netzwerk und (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

MANNSCHAFTS-SPORT AM PC

Besonders viel Laune bei der Jagd nach dem Puck kommt wie gehabt im Multi-Player-Modus auf: Maximal vier Spieler können (per **Gravis GrIP** alle mit **Gamepad**) vor einem Rechner Platz nehmen, im Netzwerk bzw. via (Null-) Modem treten gar bis zu acht gegen- bzw. miteinander an. Eine preiswerte Alternative für Duellanten bietet der **Alfa Twin**; ein kleines, graues Kästchen, bei dem es sich *nicht* um eine simple Y-Weiche handelt – obwohl der multifunktionelle Game-Control-Manager auch dazu taugt. So stehen Kufencracks im Duo-Modus zwei Pads bzw. Sticks zur Verfügung, wobei dann aber nur noch je zwei Feuerknöpfe unterstützt werden. Äußerst praktisch ist darüber hinaus die Auto-Switch-Funktion, um per Druck auf den jeweiligen Feuerknopf ohne lästiges Umstöpseln eins von zwei Eingabegeräten unter Beibehaltung aller Funktionen zu aktivieren. Diese Zahl läßt sich durch Hintereinanderschalten zusätzlicher Twins übrigens noch erhöhen. So hat man z.B. (fabrikatunabhängig) Analogstick, Lenkrad, Joypad und digitalen Knüppel stets einsatzbereit. Dank des 1,80 Meter langen Verlängerungskabels bekommen gesellige Digi-Sportler zu guter Letzt reichlich Bewegungsfreiheit vor dem Rechner, was mit günstigen 39,– DM pro Gerät auch preiswert erkauft wird.

100 ALFA TWINS ZU GEWINNEN



Die ersten 100 Einsender erhalten einen der praktischen Umschalter kostenlos. Dazu schicken Sie lediglich eine Postkarte mit Ihrer Adresse an:
AB Union GmbH
„PC Joker"
Lise-Meitner-Straße 1
D-85716 Unterschleißheim



ERWEITERTE BESTELLANNAHME IM DEZEMBER: SAMSTAGS: 9.00 – 15.00 UHR

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon (0 81 42) 5 96 40

Fax (0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

Mo.–Do. 9[00]–18[00] h,
Fr. 9[00]–17[00] h

CD-ROM-GAMES

MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE K.D.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	**29,90**
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	29,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**29,90**
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACE VENTURA KOMPL. DEUTSCH *	**59,90**
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	35,90
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS + LÖSUNG	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**69,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMERIKA 1861-1865 (WHITE LABEL) K. D.	29,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH *	**49,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	19,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	79,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG	79,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH (WHITELABEL)	24,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**29,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT.	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	24,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	59,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	**75,90**
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	**79,90**
BIING! SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	49,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	**79,90**
BITMAP BROTHERS COMPILATION DT. ANL.	**29,90**
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	75,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	59,90
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	65,90
BUG! DT. ANLEITUNG	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CAESAR II KOMPL. DEUTSCH WINDOWS 95	**59,90**
CARIBBEAN DISASTER K. D.	19,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY. ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	89,90
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	19,90
CIVILIZATION -POWERPLUS-	24,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT -MICROSOFT-	79,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE -HASBRO- K.D. *	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 -NOVALOGIC- *	79,90
COMMAND & CONQUER:	
ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER - NO REGRET - ENGL. VERSION	59,90
CRUSADER - NO REGRET - KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERGLADIATORS KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	69,90
CYBERMAGE -DARKLIGHT AWAKENING- K. DT.	29,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	79,90

CD-ROM-GAMES

DAEDALOUS ENCOUNTER KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAGGERFALL ENGL. VERSION	**99,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG	**69,90**
DEADLY TIDE -MICROSOFT–	79,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**49,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	29,90
DEUS DT. ANLEITUNG	**59,90**
DIABLO DT. ANLEITUNG *	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	**54,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. *	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DIG IT! DT. ANLEITUNG	**39,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	**29,90**
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. *	74,90
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DOUBLE DROUBLE DT. ANLEITUNG	**39,90**
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**29,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	69,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	**29,90**
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
ERASER DT. ANLEITUNG	**69,90**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
ECSTATICA DT. ANLEITUNG	**29,90**
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III -POWERPLUS-	19,90
F-22 LIGHTNING 2 –NOVALOGIC– ENGL. VERSION	**79,90**
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	**79,90**
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS *	69,90
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY	
F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	19,90
FLIGHTSIMULATOR 6.0/WIN 95	**99,90**
FLUGSIMULATOR 5.1/6.0 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1/6.0 SCENERY HONK KONG	39,90
FS5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FS5.1/6.0. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FS5.1 DT. ANL.	79,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	69,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BOEING-	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES-	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS-	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	**49,90**
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	**49,90**
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	69,90
FS 5.1/6.0 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY RIO DE JANEIRO	59,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	24,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER	
FORMULA T2-LENKRAD	289,90
FRAGILE ALLEGIANCE DT. ANLEITUNG	**69,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	69,90
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE,	
JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	**59,90**
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG *	29,90
G-NOME *	**65,90**
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90

CD-ROM-GAMES

GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GEX – MICROSOFT –	**59,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GRAND PRIX MANAGER KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 &	
NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	29,90
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	59,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 5 DT. ANLEITUNG	**29,90**
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	99,90
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	65,90
HELLBENDER –MICROSOFT–	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC K.. D.	59,90
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HEXEN DT. ANL.	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	75,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HUNTER HUNTED KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	29,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTERSTATE 76 *	**79,90**
IZNOGOUD KOMPL. DEUTSCH/WIN 95 *	**69,90**
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES KOMPL. DT.	**69,90**
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	**99,90**
JET FIGHTER III DT. ANLEITUNG	**75,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL.	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY	**79,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS. DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LORDS OF REALM 2 KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 /	
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	14,90
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	19,90
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS,	
STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	19,90
MASTER OF ORION 2 *	**79,90**
MDK KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	**49,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	9,90
MICROMACHINES 2 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS - MICROSOFT-	79,90
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	69,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	19,90
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG *	**79,90**
NATO FIGHTERS ATF DATA DISK KOMPL. DT.	**39,90**
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 97 – DOS/WIN – KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90

CD-ROM-GAMES

NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG	**79,90**
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
OVERLORD	19,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC-DART INCL. DARTSCHEIBE	299,00
PC GAMES CHEAT II	29,90
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	19,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PHANTASMAGORIA 2 *	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	59,90
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. *	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	29,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. *	69,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	19,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	75,90
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D.	**79,90**
RAN SOCCER KOMPL. DT.	**24,90**
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	**24,90**
RAVAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG *	79,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	35,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOTRON „X" *	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT.	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	19,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG *	69,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT.	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	15,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	59,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	65,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO K. D.	**79,90**
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHINE KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
SHIVERS & MAUSMATTE	19,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIM BOX INCL MAD TV, PLANER, RAN TRAINER KD	**24,90**
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SIM COPTER WIN95 *	69,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	59,90
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
STARCONTROL 3	**79,90**
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	85,90
STAR GENERAL WIN95	69,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,– DM RÜCKPORTO ANFORDERN **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann 01/1997

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.-Fr. 10⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

STAR TREK: A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH	39,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	29,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: WARRIOR SET OMNIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI	29,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES *	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE (WIN95) DT. ANL.	65,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	59,90
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS- DT. ANLEITUNG	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DEUTSCH	29,90
SYNDICATE WARS - DOS-WIN95 K. D.	79,90
SYNNERGIST -DER BLAUE STAUB- KOMPL. DT.	69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
SWIV 3D	75,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR SKYNET *	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH -SOFTPRICE-	24,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	24,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TIMON & PUMBAAS DISNEY SPIELESAMMLUNG	79,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG *	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOP GUN -FIRE AT WILL- KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH	54,90
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	29,90
TUNELAND	9,90
TUNNEL B1 KOMPL. DEUTSCH *	79,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	29,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	19,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 CREEP NIGHT KOMPL. DT.	65,90
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL. DEUTSCH	49,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC DT. VERSION	29,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	35,90
WAR WIND -SSI-	69,90
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT.	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARGAME CONSTR. SET III -AGE OF RIFLES-	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL-STAR DT. ANL.	39,90
WEREWOLF NOVALOGIC	29,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	59,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG *	75,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF... K. D.	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	69,90
WWF IN YOUR HOUSE (WIN 95) DT.ANL.	65,90
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
XS	69,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	74,90
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	39,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	39,90
202 FAX CARTOONS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	24,80
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	69,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A-Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	29,90
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO -GESCHICHTE D. AUTOMOB.	39,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	39,90
HAWKING: KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KD	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	85,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	39,90
PEGASUS VOL - 2.0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	69,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95

CD-ROM-MULTIMEDIA

RONNY IM ERDBEERZAUBERLAND KOMPL. DT.	29,90
STING "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WIN RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	39,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 - 1994	14,95

CD-ROM LERNSOFTWARE

ADI JUNIOR 2: 4-5 U. 6-7 JAHRE JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS	75,90
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5-8 JE.	75,90
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D.	79,90
MATHSTAR 1.-4. SCHULJAHR MATHETRAINER	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	219,90
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	119,90
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
JEWEL CASE DOPPEL-CD TRANSPARENT	1,49
LOGITEC "THUNDERPAD"	44,90
LOGITEC "WINGMAN WARRIOR"	139,00
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	269,90
PHAZER PAD -THRUSTMASTER-	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	169,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD – MICROSOFT–	89,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK -THRUSTMASTER-	65,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER-THRUSTMASTER-	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

AFTERLIFE	14,80
SPACE QUEST VI	14,80
BATTLEISLE III	14,80
NORMALITY	14,80
SHANNARA	14,80
STAR TREK: FINAL UNITY	14,80
SIMON THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
PRISONER OF ICE	14,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
GABRIEL KNIGHT II	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
"Z"	14,80
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX DT. ANLEITUNG *	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	85,90
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG	85,90
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A TRAIN DT. ANLEITUNG I	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. ANLEITUNG *	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG *	65,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	89,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH *	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS DT. ANLEITUNG *	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	89,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH	89,90
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL. DT. *	99,90
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	109,90
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG *	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	85,90
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG *	85,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DT. ANLEITUNG *	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FIFA SOCCER 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
FIRO & KLAWD DT. ANLEITUNG	89,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	99,90
GALAXIAN 3 DT. ANLEITUNG	89,90
HEXEN DT. ANLEITUNG *	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	85,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE DT. ANL. *	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90

SONY PLAYSTATION GAMES

INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	69,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
LEGACY OF KAIN DT. ANLEITUNG (NOV 96) *	89,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	85,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	85,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
MOTOR TOON GP 2 DT. ANLEITUNG *	85,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH *	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 *	89,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	89,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	85,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG *	79,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	49,90
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG *	89,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	85,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATOR! DT. ANLEITUNG *	85,90
STEEL HARBINGER DT. ANLEITUNG *	89,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION GAMES

SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	85,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	99,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	89,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	89,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	85,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG *	89,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	79,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	65,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	89,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	95,90
WORMS DT. ANLEITUNG	79,90
WWF IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG *	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-2 DT. ANLEITUNG *	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,-
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MAD CATZ - LENKRAD	149,90
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90

TOP FIVE Wial TOP FIVE
JANUAR 97



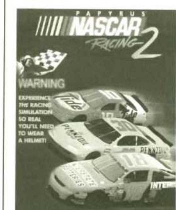
PRIVATEER 2 – THE DARKENING
Ausgerüstet mit etwas Geld und einem unmodernen Raumschiff schlagen Sie sich auf der dunklen Seite des Weltraums durch: Sie handeln, erforschen und kämpfen um Ihr Leben. Mit sensationellen Filmsequenzen und einer komplett neuen 3D-Kampf-Engine in SVGA und hochentwickeltem Weltraum-kampf-Gameplay.
Komplett Deutsch 85,90



DEADLOCK
Sie schlüpfen in die Rolle des Führers einer Weltraumkolonie, die mit Hilfe ökonomischer, kultureller oder militärischer Strategien um die planetarische Vorherrschaft kämpft. Schöpfen Sie die Ressourcen Ihrer Kolonie vollkommen aus, während Sie gleichzeitig den Feind nicht aus den Augen verlieren.
Komplett Deutsch 79,90



M.A.X.
Die Erde als Lebensraum ist zerstört und die Menschheit hat sich in acht verfeindete Clans gespalten, die in riesigen Raumschiffen leben. Das Gehirn des Clanführers ist direkt an das Computersystem angeschlossen, und so erleben Sie ungeahnte Dimensionen, während Sie um die Kolonialisierung und Verteidigung neu entdeckter Planeten wetteifern.
Komplett Deutsch 79,90



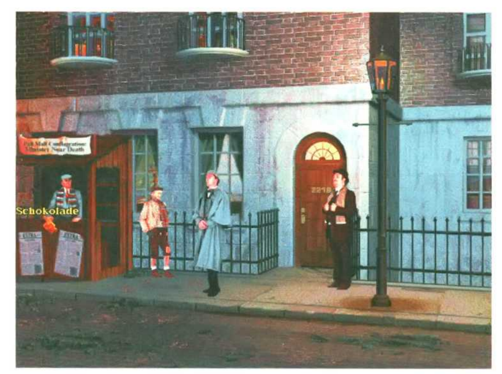
NASCAR RACING 2
Diese Simulation ist das realistischste Rennerlebnis für all diejenigen, die schon immer einmal am Steuer eines Stock-Car-Rennwagens sitzen wollten. Basierend auf der 96er-Rennsaison erleben Sie das Geschehen mit bis zu 320 km/h auf 16 verschiedenen Strecken.
Komplett Deutsch 79,90



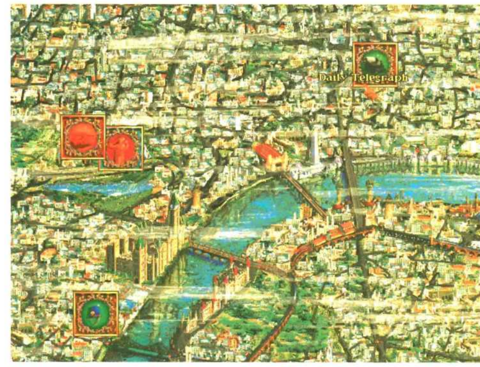
HUGO 4
Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebten Fernsehshow: Die Dolmenhöhle, Snowboardfahren, Ballonfahren, Mountain-Bike
Komplett Deutsch 69,90 DM
Jetzt besonders günstig: HUGO 2 auf CD-ROM – Komplett Deutsch 39,90 DM Und dazu der HUGO-Screensaver für schlappe 35,90 DM!

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt. Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.





Die Schokolade wird zwar angezeigt, ist aber mit dem Auge nicht zu erkennen



Der anklickbare Stadtplan ist authentisch

Die ungelösten Fälle von Sherlock Holmes

Das Geheimnis der tätowierten Rose

Weder Hercule Poirot noch Sam Spade können ihm das Wasser reichen, Arthur Conan Doyles englischer Gentleman-Detektiv ist auch 100 Jahre nach seiner literarischen Geburt noch die berühmteste Spürnase der Welt. In diesem Adventure löst er nun seinen zweiten Fall für Electronic Arts.

Das bereits durch den 1992 entstandenen Vorgänger „The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel" bekannte Entwicklungsteam versetzt den Spieler hier wieder in das viktorianische London. Dort schlüpft er abwechselnd in die Haut des Meisterdetektivs bzw. von dessen treuem Freund Dr. Watson, um über 50 stilvoll gerenderte Schauplätze aufzusuchen – diese werden von 90 integrierten Video-Charakteren bevölkert. Für eine authentische Atmosphäre sorgen zusätzlich zehn dazwischengeschaltete Filmchen sowie die zeitgenössischen SW-Fotos, welche während der Nachladezeiten eingeblendet werden.

Inhaltlich bekommt es der berühmte Pfeifenraucher mit einer Familientragödie zu tun, da Holmes' Bruder bereits im Intro unsanft in den Krankenstand versetzt wird: Als Regierungsbeamter war Mycroft mit der Suche nach einer gestohlenen Sprengstofformel betraut, als er einem Bombenattentat zum Opfer fällt. Da nun Inspektor Lestrade von Scotland Yard kein allzu großes Interesse an dem Fall zeigt, ist es mal wieder an Holmes, dafür zu sorgen, daß die Affäre nicht zur Staatskrise ausartet.

Recht schwierige, aber stets logische Knobeleien

Mittels eines anklickbaren und mehrere Bildschirme großen Stadtplans, in den neue Adressen automatisch einkartographiert werden, durchstreift man per Maus die Inselmetropole des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Die teils bildweise umschaltenden, teils horizontal scrollenden Schauplätze umfassen u.a. den Kensington Palast, die Nobelgegend Mayfair und das gefährliche Stadtviertel East End. Praktisch überall trifft man auf potentielle Gesprächspartner, wobei diese Darsteller nur dann etwas kantig konturiert wirken, wenn sie sich im Bildvordergrund aufhalten. Über Anklicksätze mit Sprachausgabe und/oder Bildschirmtext zieht man den Leuten Infos aus der Nase, welche Dr. Watson in seinem stets aufrufbaren Tagebuch protokolliert. Dies führt nicht nur zu weiteren Anlaufstellen, sondern auch zu aufgefrischter Gesprächsbereitschaft bereits befragter Personen sowie neuen Gegenständen an schon besuchten Lokalitäten. Kurzum, wiederholte Verhöre und Lokaltermine sind hier Pflicht.



Geschwindigkeit ist keine Hexerei: Wer entlarvt den Falschspieler?



Originalfotos aus dem alten London verkürzen die Ladezeiten



Natürlich besteht die Detektivarbeit auch und gerade darin, zahlreiche Gegenstände aufzufinden. Kein leichtes Unterfangen, da die Items einerseits oft sehr klein und andererseits immer in großer Anzahl vorhanden sind. Insgesamt siebenmal steht da auch eine Analyse in Holmes' hauseigenem Chemielabor auf dem Programm. In locker eingestreuten Bild-im-Bild-Videos gilt es zudem, zusätzliche Aufgaben zu übernehmen, etwa einem Trickbetrüger auf die Finger zu schauen. Für etwas Entspannung während der zwar recht schwierigen, aber stets logischen Knobeleien sorgen drei interaktive Dartspiele sowie der britisch unterkühlte Humor, welcher sich durch das gesamte Programm zieht.

Die überaus detailfreudige Präsentation mit ihren vielen kleinen Animationen, dem dezenten klassischen Liedgut und der tadellosen deutschen Sprachausgabe steht also einem Gameplay gegenüber, das ein wenig unter Wiederholungen und Fitzelarbeit zu leiden hat – insgesamt geht die Bedienbarkeit aber durchaus in Ordnung. Fazit: Ein spannendes Abenteuer auf hohem Niveau. (md)



Das per Mausklick einblendbare Steuermenü ist wahlweise transparent und läßt sich mit mehreren Schriftsätzen betreiben



Gut in das Bild integriert, aber aus der Nähe etwas kantig: die Protagonisten



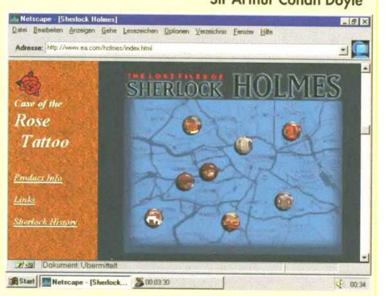
Viele Details, viel Anklickarbeit

HOLMES DIGITAL: DIE BAKER STREET IM INTERNET

Der Schotte Sir Arthur Conan Doyle verfaßte gegen Ende des letzten Jahrhunderts 56 Kurzgeschichten und vier Novellen rund um den von ihm ersonnenen Meisterdetektiv. Mittlerweile ermittelte er in ungezählten Filmen und Hörspielen; in London existiert gar ein Holmes-Museum – natürlich in der Baker Street, seiner literarischen Originaladresse. Für Online-Surfer hat Electronic Arts unter der Adresse **http://www.ea.com/holmes/index.html** Bilder, Soundfiles und Quicktime-Filme über die tätowierte Rose sowie 30 zumeist englischsprachige Links versammelt, die etwa zu einer Bibliographie des Autors oder Anschriften von Fanclubs führen. Wer dagegen mehr über die Karriere des digitalen Sherlock erfahren möchte, sollte nach dem Adventure-Special im nächsten Heft fahnden.



Sir Arthur Conan Doyle



Die ungewöhnlich informative EA-Hommage an Holmes im Internet

Sherlock Holmes 2
(Electronic Arts)

Atmosphärisches Adventure in bester Krimitradition.

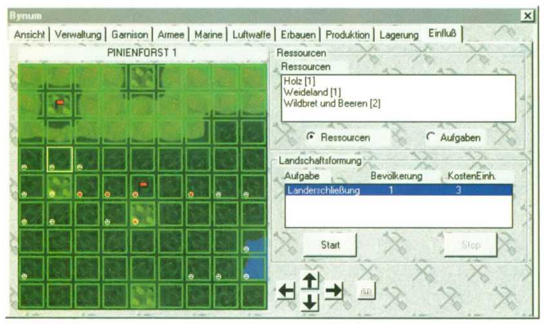
GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	77%

77%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 LB, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS), 16 MB RAM (Win 95), 9 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland Sound Canvas, Soundscape, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com


Twin
- funktionelle Game Control Manager
AlfaTwin
ready 4 two
ready 4 fun



Für die Auftragsvergabe müssen meist wahre Zahlenlawinen bewältigt werden







Mangelnde Übersicht in der Schlacht wegen des viel zu kleinen Fensters

So hart kann das Schicksal sein: Zwar bietet die neue Weltensim von Interactive Magic und Software 2000 mehr Eingriffsmöglichkeiten als Sid Meiers „Civilization", aber Spaß macht sie trotzdem nicht annähernd soviel.



Unter Windows 95 soll der Spieler einen Stamm von der Steinzeit in das Atomzeitalter führen. Die Siedlungspolitik findet auf einer bei jedem Programmstart neu erstellten Draufsichtkarte (eine 3D-Ansicht ist ebenfalls verfügbar) statt, und zwar wahlweise in Runden oder dreifach variabler Echtzeit.

Alles in allem stehen dem Kolonisator so über 744 Milliarden Welten zur Verfügung, dazu kommen neun fixfertige Szenarien. Als Konkurrenten treten entweder bis zu sieben Menschen via Netzwerk bzw. Modem oder aber maximal elf rechnergesteuerte Feindvölker an. Sollten sie alle vernichtet sein, hat man gewonnen; alternativ dazu kann das Spielziel auch darin bestehen, als erster eine bestimmte Erfindung zu machen.

Zu viele Zahlen und Optionen, zu wenig Übersicht und Spielbarkeit

Auf der optisch recht kargen und nur spärlich animierten Karte sind nun zunächst geeignete Plätze für die Errichtung von Städten zu finden. Dort lassen sich dann mittels Icons und Pulldownmenüs Gebäude errichten und Einheiten rekrutieren. Die Bewirtschaftung der umliegenden Felder bringt Nahrungsmittel sowie um die 50 Rohstoffe zum Vorschein. Im Erfindungsmenü werkelt man derweil an insgesamt 250 aufeinander aufbauenden Errungenschaften aus fünf Bereichen wie Industrie, Militär oder Kultur – stets mit dem Zweck, kampfstärkere Truppen rekrutieren und modernere Fabrikationsanlagen erstellen zu können. Der Gesamterfolg hängt schließlich von Faktoren wie der Versorgung der Bevölkerung oder der Regierungsform ab. Auf Wunsch übernehmen dabei übrigens auch Gouverneure einen großen Teil der Alltagsaufgaben. Treffen die per Maus oder Tastatur befehligten Truppen mal auf fremde Einheiten oder Städte, kann es zu Kämpfen oder Bündnissen kommen. Gefechte finden in einem zoombaren 3D-Fenster statt, wo die Armee in Echtzeit dirigiert wird. Geschossen wird freilich automatisch, zudem kann man die Schlachten trainieren oder deren Ausgang berechnen lassen. Dennoch ist die Bedienung überkompliziert, und auch das Gameplay leidet unter viel zu vielen Optionen und Zahlen. Gelungen sind hingegen die von Harald Evers („Höhlenwelt") realisierte Übersetzung, die dezente Musikbegleitung und die schicke Online-Enzyklopädie. (md)

Hier werden bereits erstellte Gebäude angezeigt

Destiny
(Interactive Magic/Software 2000)

Überkomplexe Weltensimulation für Win 95.

GRAFIK	42%
SOUND	65%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	60%

58%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 bis 185 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (1 MB Video-RAM erf.)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via Netzwerk oder Modem
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.com



Das neue Hauslabel der kalifornischen Virgin-Zentrale nennt sich Burst, was sinngemäß mit „Durchbruch" übersetzt werden kann – und exakt ein solcher ist gleich mit dem Debütspiel geglückt: Dieses Comic-Adventure brennt ein Gagfeuerwerk ab, wie man es noch selten am PC gesehen hat!

Hörenswert und humorvoll: die Dialoge mit der tuntigen Fütterscheuche

Doc Brown heißt jetzt Mal Block

Der Übelator hat zugeschlagen: Die Scheune wird zum S/M-Studio

Wenn man bei Burst Silvester feiert, dann aber mit Schmackes: Die grandiosen Gameplayraketen und Präsentationsböller haben runde zehn Millionen Märker gekostet. Für die Hauptrolle wurde gar Christopher Lloyd („Zurück in die Zukunft") gewonnen, der ja in dem Streifen „Falsches Spiel um Roger Rabbit" schon erste Erfahrungen im Umgang mit Cartoonfiguren sammeln konnte. Hier stellt der populäre Hollywoodstar sein komödiantisches Talent als gelangweilter Zeichner Mal Block unter Beweis. Die widerlich süßen Toons seiner „Fluffy Schnuckelhäschen Show" verursachen bei dem Mann nur noch Karies, er würde viel lieber abgefahrenere Helden wie Flux W. Wild, eine Art Aubergine mit Armen, Beinen und grüner Brille, ins Leben rufen. Und eines Nachts geht sein Wunsch dann in Erfüllung…

„Den einzigen Schuh, den du von mir bekommst, müssen sie nachher operativ aus deinem Rektum entfernen!"

Tatsächlich wird Mal von einem seltsamen Strudel in die Zeichentrickwelt gesogen, genauer gesagt nach Niedlingen. Dort trifft er auf besagten Flux und steht alsbald in Diensten König Nicks, um die Pläne von Graf Widerlus, dem Herrscher des Übellands, zu vereiteln. Mittels seines Übelators verwandelt jener nämlich munter all die herzigen Bewohner Niedlingens in ihr negatives Alter ego. So wird z.B. Milchkuh Marga-Trine zu Maso-Marga, die sich von Schaf Peitschen-Polly (ehemals Polly-Esther) züchtigen läßt und statt Butter zu produzieren nun Leim aus dem armen Pferd Lanopp kocht. Zwar bastelt inzwischen der königliche Erfinder Wirrwah am Niedlifizierer, der die Verwandlungen rückgängig machen kann, doch fehlen ihm zur Inbetriebnahme noch elf von zwölf Gegenständen, die wortspielgemäß jeweils zu denen im Übelator passen müssen. Nur den Zucker zum Würfel hat er bis dato erfolgreich eingesetzt.

So durchkämmt das Duo an die 80 Örtlichkeiten, die über Niedlingen, Übelland und Flux' Heimat, das Trickreich verstreut sind. Als einziger Realo unter den süßen bis skurrilen Comicern wirkt Mal aber nicht



Auch der Besuch im Fitneß-Center wird mit witzigen Zwischensequenzen belohnt

wie ein hineinkopierter Fremdkörper, er wurde vielmehr perfekt in das farbenfrohe und detailreiche Szenario integriert. Dieses kann mit abwechslungsreichen Rätseln wie Schiebepuzzles und Logeleien à la Rubik ebenso aufwarten wie mit den üblichen Sammelobjekten nebst experimenteller Anwendung. Dabei geht's bisweilen recht verschachtelt zu: Um z.B. ein weibliches Eichhörnchen zu basteln, mit dem das männliche weggelockt werden kann, muß ein Stoffkätzchen mit Zuckerwatte (=Schwanz) und Klaviertasten (=Zähne) beklebt werden; Springbohnen lassen den Dummy schließlich lebensecht umherhüpfen. Wobei die Beschaffung der Zubehörteile freilich mit weiteren Knobeleien verbunden ist.

„Unsere Knallzigarren explodieren garantiert im Mund und nicht in der Hand!"

Beim Bewältigen all dieser Aufgaben wird man von der intelligenten Steuerung nach Kräften unterstützt. So bietet der wandlungsfähige Mauszeiger stets die gerade mögliche Aktion an, und Kollege Flux läßt sich für die eine oder andere Arbeit einspannen – da Schadenfreude im Reich der Toons naturgemäß besonders groß geschrieben wird, darf das auch mal was Unsinnig-Gefährliches sein. Reichlich Spaß bieten zudem die ausgiebigen Schwätzchen über als Icons dargestellte Themen. Jeder der etwa 50 Ansprechpartner hat unverwechselbare Charakterzüge, die mittels hervorragender deutscher Sprachausgabe und fein animierter Gestik prima in Szene gesetzt wurden. Sei es der pflichtbewußte Herr vom WC-Wachdienst, der mit der Mutter aller Prügelstrafen droht, ein wahrgewordener Blondinenwitz in Person von Miss Schnitt oder Bodybuilding-Bulldogge Jim, die nicht nur wegen ihrer markigen Sprüche in österreichischem Dialekt an Terminator-Arnie erinnert. Nicht zu vergessen Fluffy Schnuckelhäschen, der nervige Ausbund an Knuffeligkeit und Niedlichkeit.

Neben vielen verhackstückten Zitaten aus Klassikern wie „Casablanca" oder „My Fair Lady", wartet aber auch etliches an Humor der gröberen Sorte. Und das nicht nur während der Dialoge, auch die rund 90 Minuten an Zwischensequenzen haben's in sich. So führen beispielsweise zwei Scherzartikelverkäufer ihre Ware aufs Heftigste vor. Beim Einsatz von säuregefüllten Spritzblumen entgleisen nicht nur die Gesichtszüge, und das Schüttel & Schäl-Juckpulver mit Leprasin-B-Komplex oder der Urknall unter den Tricktabakwaren sind auch nicht zu verachten. Gleiches Kaliber wird bereits in der ersten von sechs kleineren Actioneinlagen aufgefahren: Am Wacman-Automaten wirft man mit Shuriken auf den Gegner bzw. die hinter ihm angebrachte Scheibe, welche nach genügend Treffern das Damoklesschwert in Form einer riesigen, spitzenbewehrten Stahlkugel herabsausen läßt.

Okay, an solch makaberen Späßchen dürften wohl eher ältere Abenteurer ihre Freude haben, und auch die umwerfende, perfekt an die jeweiligen Örtlichkeiten angepaßte Musikbegleitung umschmeichelt fern von Techno auch reifere Ohren. Ob Klassik, Swing oder typische Cartoon-Klänge, der Sound sitzt von der ersten bis zur letzten Note. Genau wie die Gags, welche Toonstruck zu einem wortwörtlich aus-gezeichneten Adventure machen, dem hoffentlich bald Teil zwei folgen wird. (st)



Mantel & Degen, Pfeil & Bogen... Wortspiele beim Basteln am Niedlifizierer





Actioneinlage in der Spielhalle: Wacman



Via rechtes Nagerohr gibt's nähere Infos zu den gesammelten Gegenständen



Gesundheitsschädliche Tabakwaren im Test

Toonstruck
(Burst/Virgin)

Extrawitziges Cartoon-Adventure der Sonderklasse.

GRAFIK	87%
SOUND	91%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	90%



89%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.vie.com http://www.toonstruck.com



Lust auf eine zünftige Ballerei? Eine, die traditionelle Action mit moderner 3D-Optik verknüpft? SCI hätte da was Passendes anzubieten: Die Mutter aller Shoot 'em ups im neuen Grafikdreß.

An die Ahnengalerie dieses Knallers werden sich wohl nur alte Arcade-Profis erinnern: „Silkworm" stand einst in der Spielhalle, der Nachfolger „SWIV" (Special Weapons Interdiction Vehicles) gilt als Amiga-Klassiker. Nun schwebt bzw. braust der Spieler also einmal in verschiedensten Vehikeln durch hügeliges Feindesland, um Alienverbände mit seiner ausbaufähigen Kanone wegzulasern.

Neu ist, daß die Marschrichtung jetzt völlig frei bestimmt werden darf. Die 18 Schlachtfelder sind auf den Mittelmeerraum, die Arktis, Mond und Mars verteilt, abschnittweise zerlegt und jeweils mit einem vorgegebenen Fortbewegungsmittel zu bewältigen – im Rahmen des Einsatzes wird der Untersatz dann aber doch mal gewechselt. Von diesem hängt u.a. auch ein Teil der verfügbaren Extras ab. So greifen Chauffeure von Jeeps, Pistenraupen oder Moonbuggies während der irrwitzigen Berg- und Talfahrten die nach Abschuß einiger Ziele zurückbleibenden Raketentreibsätze ab und können ihr Gefährt so über weite Distanzen katapultieren. Heli-Piloten oder Hovercraft-Lenker freuen sich auch über Sammeleien wie Mehrwegeschuß, ballernde Begleitsatelliten, alleszerstörende Bomben, Zielsuchraketen oder die unabdingbaren Energieriegel.

Probleme verursachen hier aber weniger die in Massen angreifenden Stalinorgeln und Kamikazegleiter, extragroßen U-Boote und in Pyramiden verschanzten Flaks, als vielmehr die mangelnde Übersicht auf dem Terrain und der spärliche Munitionsnachschub. Um so unangenehmer, daß nach Verlust des einzigen Lebens der aktuelle Abschnitt komplett neu durchgespielt werden muß. Neben der Instant-Spielbarkeit seiner populären Vorgänger läßt SWIV 3D auch deren genialen Duo-Modus vermissen, bei dem ein Spieler den Hubschrauber und der andere den Jeep kontrollierte – daß er gemeinsam mit einer Netzwerk-Option per Datadisk im nächsten Frühjahr nachgereicht wird, ist nur ein schwacher Trost.

SWIV 3D läßt die Instant-Spielbarkeit seiner populären Vorgänger vermissen

Flotte VGA-Optik hin und reizvolle Musikbegleitung (u.a. ertönt Wagners „Walkürenritt") her, in der Summe kann der Titel die an ihn gestellten Erwartungen nicht erfüllen. (rl)



Fein animierte Wellen am Hafen



Der Radarscanner links oben weist den Weg durch das Schlachtgetümmel

Ob Jeep oder Pistenraupe, Unterschiede im Handling sind kaum auszumachen

SWIV 3D
(SCI)

3D-Ballerei ohne besondere Höhen und Tiefen.

GRAFIK	71%
SOUND	75%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	66%

68%

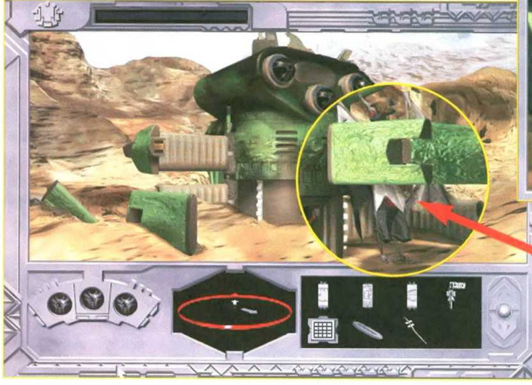
USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Könner
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/100
SPEICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA (320 x 400), Detailgrad regelbar
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sci.co.uk

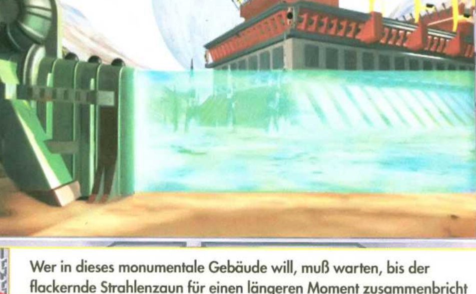


Rendezvous im Weltraum

Die Romane von Arthur C. Clarke gelten seit dem Klassiker „2001 – Odyssee im Weltraum" als Stoff, aus dem die Zukunftsträume auf der Leinwand sind – Sierra zeigt nun, daß sie auch das Potential für aufwendige SF-Adventures haben.



Die Befreiung dieses Flugwesens wird reich belohnt



Wer in dieses monumentale Gebäude will, muß warten, bis der flackernde Strahlenzaun für einen längeren Moment zusammenbricht

RAMA ist ein 50 Kilometer langer Hohlzylinder aus den Weiten des Alls, der in unser Sonnensystem eindringt. Das gigantische Raumschiff wird zum Ziel einer Expedition, die in seinem Innern eine richtige kleine Welt vorfindet – bewohnt und instandgehalten von sonderbaren Bio-Robotern, den sogenannten Bioten.

Der Spieler verkörpert nun ein Mitglied des Forscherteams und muß in den fremdartigen Bauwerken RAMAs zumeist streng logische, oft geradezu mathematische Puzzles lösen, die jedoch auf einigen wenigen Grundstrukturen beruhen. Das kann vor allem dann schnell eintönig werden, wenn man mal an einer Stelle feststeckt. Aber es gibt ja noch eine zweite Handlungsebene, nämlich die Intrigen einiger Kollegen und das geheimnisvolle Projekt Trinity. Die zweite Hälfte des Spiels ist in einem stadtähnlichen Riesenbauwerk angesiedelt, das sich auf einer Insel befindet und wegen vager Ähnlichkeit mit der Skyline New Yorks nach dieser Metropole benannt wurde. Hier kommt es nicht nur zu unerwarteten Begegnungen, die Lage spitzt sich außerdem zu, weil RAMA eine Kursänderung vornimmt – und jetzt direkt auf die Erde zielt!

Per Landkarte reist man hier von Örtlichkeit zu Örtlichkeit, innerhalb der Gebäude sind jedoch die Ich-Perspektive sowie schrittweises Umschalten der oft grandios wirkenden Renderbilder angesagt. Mit dem wandelbaren Mauszeiger wird sehr bequem manipuliert bzw. aufgesammelt, und die (sprachliche) Interaktion mit den anderen Forschern ist durch ausgesprochen überzeugende Bluescreen-Videos gelöst. Ausgesprochen passend schließlich die dramatikschwangere Musik sowie die zwar eher spärlichen, aber gezielt eingesetzten Sound-Effekte. (jn)

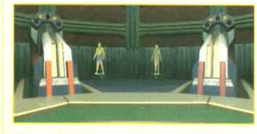


Eine Verbündete im Intrigenspiel der Expeditionsteilnehmer: Nicole des Jardins

Bioten können auch gefährlich sein – anders als der stillgelegte Haufen in diesem Hangar













Die bizarre Welt von RAMA als Bilder-Potpourri

GANZ PERSÖNLICH



Joachim

…gefallen mir die Logeleien des Spiels recht gut, nur mit der inneren Logik der Geschichte habe ich Probleme: Da bekommt man ungefähr zur Halbzeit den Auftrag, drei Expeditionsmitglieder zu suchen, die während einer Erkundung der Inselstadt New York verschwunden sind. Vor den Toren des zyklopischen Bauwerks wird jedoch klar, daß man es nur dann betreten kann, wenn man über einen Schlüssel verfügt, nach dem während der ganzen ersten Spielhälfte mühsam gefahndet wurde – wie aber sind dann eigentlich die Gesuchten hineingekommen? Ein solcher Bruch tut natürlich der Atmosphäre nicht unbedingt gut.

Rendezvous im Weltraum

(Sierra)

Aufwendiges SF-Adventure mit Schwerpunkt auf Logeleien im Stil eines IQ-Tests.

GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	71%
	73%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 99,– DM

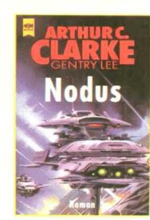
DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	ab einem ein 486/33, für die „Win 95"-Version sollte es ein Pentium sein
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster (DOS), alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

RAMA-ROMANE

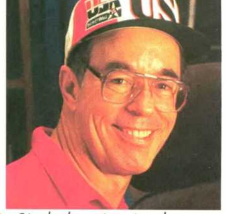
Dem Spiel liegt ein vierbändiger Romanzyklus von Arthur C. Clarke sowie dem teilweise als Ko-Autor fungierenden NASA-Chefingenieur Gentry Lee zugrunde: **Rendezvous mit 31/439** (Heyne 5370), **Rendezvous mit Übermorgen** (Heyne 8187), **Die nächste Begegnung** (Heyne 8452) und **Nodus** (Heyne 9724). Die Story des Adventures beruht dabei auf Band zwo, geht jedoch im großen und ganzen eigene Wege.







Ein Gespräch mit Gentry Lee
„Ein Spiel ist kein Roman!"



?: Sie haben ja eine bewegte Karriere hinter sich und waren u.a. als Chefingenieur bei der NASA tätig – kam der Romancier Lee erst später zum Vorschein?

GL: Nein, ich bin einfach ein vielseitiger Mensch. Als die NASA-Aktivitäten nach der Challenger-Katastrophe zurückgefahren wurden, ergab es sich, daß Arthur C. Clarke mir den Vorschlag machte, mit ihm zu arbeiten. Da sagte ich natürlich nicht nein.

?: Vergleicht man den ersten Band des literarischen RAMA-Quartetts, der von Clarke allein geschrieben wurde, mit den drei folgenden, könnte man auf die Idee kommen, daß Ihr Einfluß dabei sogar recht groß war.

GL: Stimmt, tatsächlich stammen die späteren Texte von mir, während Arthur den Part des Editors übernommen hat. Man merkt das wohl am Stil, weil ich mehr an den Menschen und ihrer Beschreibung interessiert bin.

?: In den deutschen Titeln der Romane und des Spiels wird nirgendwo das Wort RAMA erwähnt. Liegt das etwa an der gleichnamigen Margarine?

GL: Die hiesigen Verantwortlichen haben mir gesagt, daß es da in der Tat Probleme gibt, wenngleich meines Erachtens kein Mensch im Ernst Margarine mit Büchern verwechseln kann!

„Wer verwechselt schon Margarine mit Büchern?"

?: Kommen wir zum Spiel, das sich doch deutlich von der gedruckten Vorlage unterscheidet. Warum?

GL: Nun, ein Spiel ist eben kein Buch. Wir wollten etwas ganz Eigenes schaffen, das sowohl für Kenner des Romans als auch für notorische Computerspieler neu und ungewohnt ist. Dabei hoffen wir auf den „Myst"-Effekt – von diesem Titel war ja noch nach Jahren die Rede.

?: Wieso kann im Game eigentlich jedermann problemlos New York betreten, während der Spieler mühsam einen Schlüssel suchen muß?

GL: Weil sich das Tor erst nach dem Eindringen der ersten Expeditionen schließt. Dieser Punkt wurde in einem der Video-Funksprüche zu kurz abgehandelt. Ein dummer Fehler, sorry dafür!

?: Schon verziehen. Wie teuer ist eigentlich ein Programm wie dieses in der Herstellung?

GL: Am Ende waren es zwei Millionen Dollar; zeitweise arbeiteten ja über 20 Leute an dem Projekt.

?: Dürfen wir künftig noch mehr Spiele von Ihnen erwarten?

GL: Warum nicht, ich bin ja erst 54. Und Sierra hat die Option auf zwei weitere RAMA-Spiele. Angesichts der neuen Marsmissionen könnte ich aber vielleicht auch wieder zur NASA gehen…



Freunde actionreicher Echtzeitstrategie vom Schlage eines „Warcraft II" dürfen schon mal ihre Mäuse ölen, denn parallel zu „Command & Conquer 2" setzt nun auch Mindscape/SSI seine Armeen in Marsch.

Die Befehlsvergabe während der hektischen Kämpfe muß präzise und binnen Sekunden erfolgen

Stirbt der (rechts eingeblendete) Häuptling, ist die Mission verloren

Die viel zu kleinen Icons führen oft zu falschen Befehlen

Da sich die Truppen selbständig den kürzesten Weg suchen, rennen sie des öfteren in elektrische Zäune

WOHER DER WIND WEHT

Der Wind des Krieges weht nur unter Win 95, und zwar durch ein Gameplay um Eroberung und Bebauung, wie man es aus Bestsellern wie „Warcraft II" und „Command & Conquer" kennt – hier allerdings um taktische Finessen verfeinert. Eher grob gestrickt ist dagegen die Hintergrundgeschichte um das Fantasy-Reich Yavaun. Dort rangeln vier mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, Gebäuden und Einheiten ausgestattete Stämme zu Lande, zu Wasser und in der Luft um die Vorherrschaft, basta. Für jede dieser Rassen findet der Solospieler eine separate Kampagne mit sieben Missionen, während sich per Netzwerk oder Modem bis zu acht Bildschirmkrieger in 40 Einzelszenarien an den Kragen gehen dürfen.

ES WERDE LICHT

Nach dem atmosphärischen Render-Intro erhält der Spieler seine erste Aufgabe zugeteilt. Die Aufträge bestehen darin, feindliche Siedlungen einzuäschern, Truppen zu eskortieren oder Gegner an der Flucht zu hindern. Absolviert werden sie auf einer rundum scrollbaren Draufsichtkarte, die mit Flüssen, Wäldern und Ruinen gesprenkelt ist – allerdings erst nach Erkundung, da das Terrain zunächst im Dunkeln liegt. Die aus sechs unterschiedlichen und per Training aufwertbaren Grundtypen (Söldner, Arbeiter, Magier etc.) bestehenden Truppen werden nun per Maus/Hotkey-Steuerung entweder einzeln in Point & Click-Manier oder en bloc kommandiert, indem man einen Rahmen um bis zu 16 Einheiten zieht. Auf diese Weise sollten als allererstes die Arbeiter dazu verdonnert werden, beliebig viele der in sechs Ausführungen vorhandenen und ebenfalls ausbaufähigen Gebäudearten (Farm, Trainingscenter, Wirtschaft...) sowie Straßen, Brücken und Mauern zu errichten. Der dazu erforderliche Rohstoff kann in Wäldern oder von Kristallfeldern bezogen werden.

FEUER FREI!

Parallel zu der Bautätigkeit werden vorzugsweise motorisierte oder fliegende Erkundungstrupps losgeschickt, um die Position des Feindes auszumachen und ihn bei Kontakt zu bekämpfen. Falls der Gegner zuerst das Feuer eröffnet, wehren sich die Recken selbständig, während der eigene Erstschlag etwas umständlich zu initiieren ist: Jede einzelne Einheit muß mittels winziger Icons mit entsprechenden Befehlen versorgt werden. Die Schlagkraft der Einzelkämpfer läßt sich durch aufzusammelnde Bio-Implantate aufstocken, auch können in speziellen Gebäuden etwa Arbeiter in Söldner und bei Bedarf auch wieder zurück verwandelt werden. In einigen Missionen erhält man zudem Unterstützung von besonders kräftigen Helden, von denen für jede Rasse drei vorrätig sind. Und Verstärkung kann schließlich in den zuvor errichteten Gasthöfen gegen eine bestimmte Menge Rohstoff rekrutiert werden.

DIE TÜCKEN DES OBJEKTS

Nach jedem Sieg wird der Spieler mit einer hübsch gerenderten Zwischensequenz verwöhnt, danach können bis zu acht Einheiten in einen Heldenpool aufgenommen und für die nächste Aufgabe reaktiviert werden. Alles okay, nur leider wird die Anwendung ausgefuchster Taktiken vom Programm unnötig erschwert. So fehlt für das Aussprechen von Zaubersprüchen aufgrund des rasanten Spielablaufs oft schlicht die Zeit, da nützt es meist auch nichts, daß er sechsfach variabel einstellbar ist. Zum anderen erfordern die eingeblendeten Icons aufgrund ihres Miniformats nun mal absolute Präzisionsarbeit. Und so ist War Wind zwar komplexer als etwa „Command & Conquer 2", aber eben auch längst nicht so gut bedien- und damit spielbar.





Im Trainingsgebäude können Einheiten auf- und abgewertet werden

Strategische Vollprofis, die sich vom horrenden Schwierigkeitsgrad aber eher anziehen denn abschrecken lassen, werden indessen prima bedient: Hier warten ein Online-Tutorial, ein integrierter Szenario-Editor sowie insbesondere höchst abwechslungsreiche Aufgaben. Und die ansprechende Präsentation inklusive voll orchestrierter und mit Sprachausgabe ausgestatteter Akustik ist schließlich auch nicht zu verachten. (md)

War Wind
(SSI/Mindscape)

Hochkomplexe Echtzeitstrategie unter Win 95 mit tückischem Handling.

GRAFIK	71%
SOUND	79%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	74%



USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium 60
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 bis 104 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version geplant
MULTIPLAYER:	im Netz oder via Modem bis zu acht Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.mindscape.com

ECHTZEITSTRATEGIE IM WANDEL DER ZEIT

Lange Jahre dominierten rundenbasierende Konfliktsimulationen den Markt – ein Höhepunkt dieser Entwicklung war unumstritten „Battle Isle 2", das Sie ja mit diesem Heft erworben haben. Anno 1993 hob Virgin dann mit **Dune 2** das Subgenre der Echtzeitstrategicals aus der Taufe, doch bis auf Ausnahmen wie Mindscapes **Siege**, **Dogs of War** und **Ambush at Sorinor** wollte oder konnte zwei Jahre lang niemand den Erfolg wiederholen. Erst 1995 erschien bei Blizzard mit **Warcraft: Orcs and Humans** ein weiterer Ableger dieser Schule, blieb jedoch weitgehend unbemerkt. Ende desselben Jahres gelang dann wiederum Virgin mit **Command & Conquer** ein Bestseller, dem Blizzard dieses Frühjahr mit **Warcraft II** erfolgreich begegnete. Nach jeweils einer Szenario-Disk, dem überaus hektischen **Z** der Bitmap Brothers sowie TopWares **Warcraft**-Klon **Victory** setzt Virgin nun mit **Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot** neue Maßstäbe. Bleibt abzuwarten, wie sich **Starcraft** von Blizzard nächstes Jahr schlagen wird.



Der Genre-Ahnherr: Dune 2



Die Popularität der futuristischen BattleTech-Saga hat schon für einige Actionschlachten am Bildschirm gesorgt, zuletzt in Activisions „Mechwarrior 2: Mercenaries". Hier und heute holen Psygnosis und Interplay ihre Kampfroboter aus der Garage; wir lassen sie aufeinander los.



Bei Psygnosis hat man auf Simulationselemente weitgehend verzichtet, nach dem kurzen Intro wartet schnörkellose Action: Mit seinem Riesenrobbi muß der Spieler eine über Asien, Europa, Japan, den Mittleren Osten, die USA sowie zwei Geheimschauplätze hereinbrechende Alien-Invasion abwehren. Auf das knappe Video-Briefing folgt hier rohe Waffengewalt; sei es gegen die paar kleineren Angreifer oder das beeindruckende Blech-Bestiarium aus riesigen Robo-Gorillas, Hitec-Kalmaren oder Mega-Schlangen. Nach drei bis fünf Mittelgegnern je Szenario bildet dabei stets ein rotierender und wüst um sich ballernder Reaktor das Finale. Wie alle seine Kollegen hinterläßt er nach der Vernichtung nützliche Extras wie punktespendende Geiseln, Munipacks, Energierationen oder Münzen – letztere können nach jeder Runde im Shop gegen neue Waffen eingetauscht werden. Das verfügbare Arsenal besteht aus diversen Lasern, Pulswaffen oder begrenzt munitionierten Wurfbomben. Da nur zwei Systeme zur selben Zeit aktiv sein können, muß je nach Situation umgeschaltet werden.

Hübsch animierte Angreifer tragen im detailarmen 3D-Gelände häufig den Sieg davon

Wenn der eigene Mech dem Feind dennoch oft hilflos gegenübersteht, dann weil sein schwerfälliges Chassis mit den hübsch, aber eben meist auch recht flink animierten Angreifern nicht Schritt halten kann und über einen nur vertikal (z.B. per Ministick am Analogknüppel) bewegbaren Waffenkopf verfügt. Als letzte Rettung wartet zwischen den eher detailarmen 3D-Schlachtfeldern aber immerhin eine Speichermöglichkeit. Die Sound-FX sind ebenso mäßig wie die VGA-Grafik, lediglich die feinen Techno- und Ambient-Klänge vermögen wirklich zu gefallen. Und das ist zuwenig, wenn es an Abwechslung und Spieltiefe mangelt.



Einer von über einem Dutzend Zwischengegnern



Von fliegenden Angreifern wird man leicht ausmanövriert



Das Riesen-Mondgesicht eine drauf jetzt kricht

Krazy Ivan
(Psygnosis)

Mech-Action pur unter Win 95.

GRAFIK	64%
SOUND	70%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	64%



66%

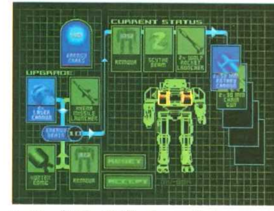
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Könner
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com



Speziell um die Voxelgrafik dieses aufwendig produzierten Mech-Simulators machte man bei Interplay bereits im Vorfeld viel Aufhebens, und das nicht ganz ohne Grund: Zwar wackeln da steifgelenkige Robots wie auf Schlittschuhen durch manchen 3D-Grafikfehler, doch die schicken Lichteffekte mit Tag- und Nachtwechsel können sich wahrlich sehen lassen. Die packende Soundkulisse gefällt auch, ebenso die hervorragend inszenierten Intro- und Begleit-Movies. Sie beschwören das Jahr 2132 herauf, wo ein mächtiger Industriekonzern zwei Minen-Planetoiden von außerirdischen Invasoren besetzt vorfindet. Ergo wird der Spieler in einen Kampfkoloß gesetzt, um 50 Missionen lang Alien-Behausungen zu zerstören, Schürfstellen zu bewachen, Feinde in Fallen zu locken, Konvois zu eskortieren und so selbst über den gelegentlich verzweigten Fortgang der spannenden Story zu entscheiden. Vor jedem Einsatz wird der Mech aus einer überschaubaren Auswahl von Reaktoren und Waffensystemen bestückt. Auf dem langen Marsch zum finalen Oberalien erhält man Zugriff auf sechs weitere Stahlgiganten, die mit Flammenwerfer, Katapultminen, Schnellfeuerkanonen, Haubitzen und Nuklearwaffen ausgestattet werden. Das Ausprobieren der rund 30 Waffensysteme ist dabei schon der halbe Spaß, selbst wenn Raketen trotz aktivierter Autozielfunktion oft an anvisierten Technospinnen, Walkern, Flaks oder Schwebebegleitern vorbeirauschen. Trotzdem muß hier niemand ob des hohen Feindaufkommens verzweifeln. Wer nämlich (vom Briefing abweichend) zunächst die Dimensionstore des Gegners ausfindig macht und zerstört, hat dem Feind für ein paar Minuten den Nachschub abgeschnitten und kann sich in aller Ruhe mit den zahlreichen Möglichkeiten des Spiels vertraut machen: etwa dem Tarieren der Energieversorgung zwischen Laufchassis, Waffen- und Schildsystem, der jederzeit erreichbaren 3D-Karte, den drei umschaltbaren Monitoren z.B. für Radar und Muni oder der Option für die i-glasses! – praktischerweise liegt auch eine Tastaturschablone bei.

Zahlreiche Gimmicks und Features garantieren Abwechslung und anhaltenden Spielspaß





Im Vergleich: Waffenfassen bei Krazy Ivan und Shattered Steel



Sehenswerte Licht- und Schatteneffekte

DER SIEG GEHT AN...

...Shattered Steel, da es Abwechslung und lang anhaltenden Ballerspaß garantiert; besonders im Netzwerk. Nur Freunde schnörkelloser Instant-Action sind beim geradlinigen Krazy Ivan besser aufgehoben. (rl)

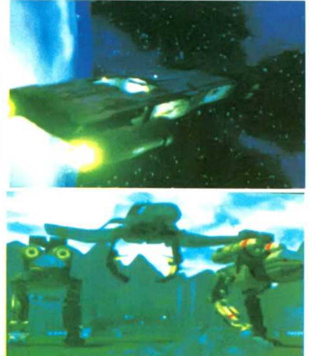
Shattered Steel
(Interplay/Bioware)

Komplexe und abwechslungsreiche Action-Sim für Win 95.

GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	82%
Gesamt	80%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 16 Spieler via Netzwerk, (Null-) Modemoption
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com



Ausschnitte aus dem stimmungsvollen Intro



Ein nettes Gimmick, das Krazy Ivan fehlt: die Mech-Außenperspektive

VOXELSPACE, WAS IST DAS?

In einem Spiel wurde das Voxelspaceverfahren 1993 von Novalogic erstmals für die Flugsimulation „Comanche" eingesetzt. Dabei werden aus vorgegebenen Höhenwerten laufend schattierte Flächen errechnet bzw. gezeichnet, die zusammen das jeweils aktuelle Bild eines 3D-Geländes ergeben. Der vergleichsweise geringe Rechenaufwand fußt auf einem speicherfressenden und unflexiblen **Koordinatensystem;** das hügelige Kampfgebiet ist daher verhältnismäßig klein und verfügt artbedingt in Bodennähe über wenige Details.



Im Spätsommer 95 veröffentlichte Sir-Tech mit „Jagged Alliance" ein rundenbasierendes Strategiespiel, das im Fahrwasser von „UFO/X-Com" ansehnliche Erfolge feiern konnte. Nun will der Nachfolger auch ein Gläschen Schampus...

Wer nicht genau hinsieht, könnte den Neuling sogar mit seinem Vorgänger verwechseln, so sehr ähnelt die zwar halbwegs nette, aber technisch überholte VGA-Grafik der des Ahnen. Dasselbe gilt für den Sound aus angenehmer Hintergrundmusik sowie sehr vielen Sprechkommentaren. Inhaltlich hat sich allerdings einiges getan.

Der Spieler rekrutiert und steuert ein maximal achtköpfiges Söldnerteam, welches missionsweise Aufgaben wie die Liquidierung aller Gegner, das Stehlen von Videos und CDs oder die Befreiung von Entführungsopfern zu erledigen hat. Dabei ist Flexibilität gefragt, denn von einzelnen Szenarien für die schnelle Partie zwischendurch bis hin zu beliebig langen Kampagnen, zufallsgenerierten bzw. selbstgebastelten Missionen und Online-Sessions ist hier alles möglich – im Unterschied zu „Jagged Alliance", wo eine zusammenhängende Geschichte hinter den vorbereiteten und daher auf Dauer eintönigeren Einsätzen stand. Besonders die Kampagnen, bei denen sich die Charaktere weiterentwickeln (sofern sie nicht zuvor erschossen werden) und materielle Reichtümer in Form von aufgesammelten Ausrüstungsgegenständen anhäufen können, verbreiten dabei beinahe schon das Flair eines Rollenspiels.

Die zoombare Landkarte präsentiert sich samt allen Bäumen, Häusern, Menschen oder sonstigen Accessoires in isometrischem 3D, während man seine Söldner einzeln per Mausklick und Multifunktionscursor (Gehen, Kriechen, Schießen, Nehmen, Verarzten, usw.) befehligt. Alte Alliierte werden vom variablen, aber durch das stets knappe Rundenlimit dennoch oft knackigen Schwierigkeitsgrad überrascht sein, Neulinge sollten ohnehin zunächst die hervorragende Einführungskampagne bemühen. Und für jeden gilt, daß der einleuchtend bedienbare Editor immer wieder neue Herausforderungen ermöglicht – vom automatischen Mission-Builder des Rechners ganz zu schweigen. (jn)

Hier ein Szenario im Schnee – deutlich sind Fußspuren zu sehen, die man übrigens auch verfolgen kann

Viele Verluste, doch zwei kamen durch

GANZ PERSÖNLICH



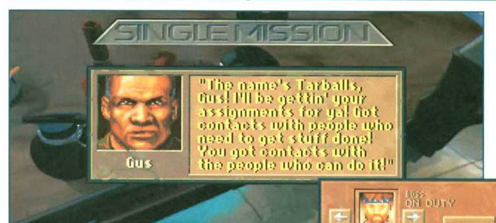
Joachim

Zunächst könnte man Deadly Games als überteuerte Neuauflage ächten, doch dann merkt man, daß eine ganze Menge hinter der antiquierten VGA-Optik steckt: Erstens gewinnt das Programm durch Editor und Zufallsgenerator für eine unbegrenzte Anzahl neuer Aufträge enorm an Dauermotivation, zweitens sind die unterhaltsamen Online-Duelle weit mehr als nur ein Gimmick. Mir hat das Spiel mit den Deadly Games jedenfalls tödlich viel Spaß gemacht!

GUTER RAT

Wer im Solomodus Probleme mit den recht heftigen Fertig-Missionen hat, kann es sich zunutze machen, daß man auch **abspeichern** darf, **während der Computergegner zieht**. Gerade in kritischen Situationen oft eine große Hilfe und Zeitersparnis!

Auch wenn es nicht ausdrücklich in der Anleitung steht: Im Missionseditor immer alle acht Spieler-Söldner einbauen, sonst hagelt es beim Speichern des Szenarios Fehlermeldungen und Verwendungsbeschränkungen.

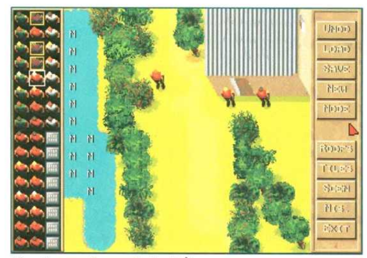


Hier läßt sich die kommende Mission vorab begutachten

Inventory: Je mehr Taschen die Jacke ganz rechts hat, desto mehr kann der Charakter tragen



Rekrutierung: Wichtig ist eine ausgewogene Mischung



Ein eigenes Szenario im Editor…



…und später in der Praxis

Deadly Games
(Sir-Tech)

Rundenbasierende Söldner-Strategie mit Online-Option – nicht State of the Art, aber gut spielbar.

GRAFIK	60%
SOUND	72%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	84%

80%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	mindestens 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 bis 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	Nullmodem, Modem, Netzwerk, Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sir-tech.com

DEADLY ONLINE: WIE FUNKTIONIERT DAS?

Deadly Games bietet verschiedene Möglichkeiten, live gegen einen Freund anzutreten, und zwar per **Nullmodemkabel, Modem und via Internet auf dem Server von TEN** (ein automatischer TEN-Installer wird mitgeliefert). Dabei darf der jeweilige Widersacher eine beigelegte Multiplayer-CD benutzen, muß das Programm also nicht selber kaufen. Die zudem mögliche Netzvariante erlaubt sogar ein Spielerquartett, ist aber auf vor Ort installierte Netzwerke angewiesen. Als interessanteste Möglichkeit kristallisiert sich somit die direkte Modempartie heraus:

1) Beide Spieler starten das Programm, wählen die Multiplayer-Option und folgen den Bildschirmanweisungen.

2) Der als Anrufer fungierende Spieler bestimmt nun das Szenario, woraufhin jeder für sich seine Söldner engagiert. Wenn ein Kämpfer dabei von beiden Seiten kontaktiert wird, kann es zu durchaus langwierigen Preisverhandlungen kommen.

3) Beide Parteien ziehen abwechselnd. Normalerweise spielt man gegeneinander um die Erfüllung der jeweiligen Aufgabe, wobei optional noch ein Computergegner mitmischt. Spaßige Optionen wie etwa der eingebaute Chat fördern dabei die Motivation ebenso wie die Save-Funktion für Leute, die ganze Kampagnen via Datenautobahn durchspielen möchten.



Der Chat: Hier steckt Kollege Duy in Schwierigkeiten und ruft Joe zu Hilfe



PRIVATEER 2
THE DARKENING



Normalerweise werfen große Ereignisse, Spiele und Raumschiffe ja ihre Schatten voraus, doch der Nachfolger zu Origins hoch gelobter Space Opera hat sich quasi bei Nacht und Nebel in unser Sonnensystem geschlichen. An unseren Testkontrollen kam er freilich dennoch nicht vorbei.

AMNESIE IM WELTRAUM

Zwar dauert das Introvideo eine geschlagene Viertelstunde, dennoch wirft es nur wenig Licht auf die Vorgeschehnisse: In einer nicht näher bestimmten Zukunft und einem fernen Sonnensystem wird der Frachter Canera urplötzlich von zwei Abfangjägern angegriffen und zerschellt auf dem Planeten Crius. Ser Lev Arris überlebt nun zwar als einziger das flammende Inferno, leidet nach seinem Erwachen im Krankenhaus jedoch an akutem Gedächtnisschwund. Was um so schlimmer ist, als einige finstere Gestalten sich noch recht gut an das hiesige Alter ego des Spielers erinnern und im Hospital ein neuerliches Blutbad anrichten. In dessen Verlauf wird Arris gekidnappt, auf den Planeten Hermes verschleppt und dort vor einer Bar abgesetzt.

Traurig: Auch die nette Ärztin überlebt das Intro nicht



Interaktive Videos: Entscheidung bei Filmstopp

HANDEL UND HÄNDEL

Mit dem zuvor auf mysteriöse Weise aufgetauchten Startkapital wird nun als erstes ein fliegender Untersatz gekauft, damit der kampffreudige Geschäftsmann (auch „Privateer" genannt) das All durchschippern und nach Spuren seiner Herkunft fahnden kann. Wichtiger als Händel mit Piraten oder Sektenanhängern ist zunächst jedoch der Handel zwischen den acht erforschbaren Planeten und diversen Raumstationen. Als Anlaufstelle dienen hierzu die in jedem Raumhafen vorhandenen Kabinen, wo sich Wirtschaftsdaten und persönliche Informationen aller Art abrufen lassen. Anders als beim Vorgänger verschwinden die Waren übrigens nicht mehr im eigenen Schiff, sondern an Bord eines zu charternden Frachters. Als zusätzliche Versicherung läßt sich noch Geleitschutz anheuern, was zu Beginn jedoch unnötig ist, da hier selbst simple Raumtransporter über eine beachtliche Feuerkraft verfügen.

Hat man sich dann im Lauf der Zeit ein brauchbares Kampfgefährt zusammengebastelt, können außer Transport- und Eskortaufträgen auch militärische Missionen geflogen werden. Auf diese Weise finden nach und nach einige sonst nicht erhältliche Geheimwaffen ihren Weg ins Heldencockpit; etwa das ungemein praktische „Return to Sender"-Kästchen, welches Feindraketen zu ihrem Absender zurücklenkt.



Von Arris geleitet, von allen beneidet







Wer die Wahl hat, hat die Qual: Auswahlscreens für Wingmen, Waffen und Waren

EIN FILMREIFES SPIEL

Wie schon in den letzten Folgen der populären Serie „Wing Commander" kann auch The Darkening mit einer ganzen Reihe von Stars aufwarten, die den insgesamt drei Stunden langen Videoszenen ihren Stempel aufdrücken: Clive Owen als paranoider Held, John Hurt als verschlagener Bartender oder auch Jürgen Prochnow in der Rolle des abgebrühten Schmugglers Xavier Shondi sorgen zusammen mit etlichen weiteren Filmgrößen für die richtige Stimmung vor dem Bildschirm. Eine Menge tragen da aber auch die gelungenen Spezialeffekte und Bildschnitte sowie die hervorragende deutsche Synchronisation bei. Dies gilt wohlgemerkt nur für die Filme, denn was der Bordcomputer und anvisierte Gegner ständig von sich geben, klingt zumeist lächerlich, um nicht zu sagen dilettantisch.

Auch die Optik hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. So ist die flüssig animierte und mit feinen Texturen versehene SVGA-Grafik im dreidimensionalen Weltall (inkl. Lightsourcing und Lens-Flare-Effekte) eine Pracht, während viele Örtlichkeiten verwaschen und grobpixelig wirken. Auch die ununterbrochen wiederholten Animationen der sich dort aufhaltenden Personen hinterlassen nicht selten einen vollkommen unpassenden Eindruck.

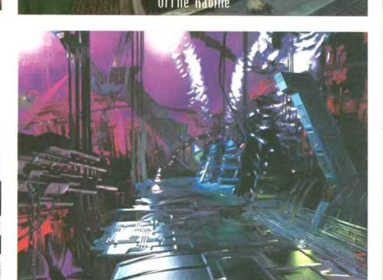






Große Namen in kleinen Videos







Die (grafischen) Unterschiede zwischen einzelnen Planeten sind gewaltig

GANZ PERSÖNLICH

...hätte ich mir von der Fortsetzung eines Kultspiels wie „Privateer" eben doch einen Tick mehr versprochen; vor allem mehr Liebe zum Detail. Solche Kleinigkeiten wie verwaschene Animationen und immer gleiche Funksprüche sind halt ärgerlich. Noch unangenehmer fallen die Einbußen beim Wirtschaftsteil, die fehlenden Zufallsmissionen sowie insbesondere das geschrumpfte Spielareal auf. Dennoch ist The Darkening beileibe kein schlechtes Game: Dank der intuitiven Steuerung, dem kontinuierlich fortgesponnenen Handlungsfaden und nicht zuletzt der filmreifen Präsentation läßt einen diese „Abenddämmerung" oft nicht vor dem Morgengrauen los.



Markus

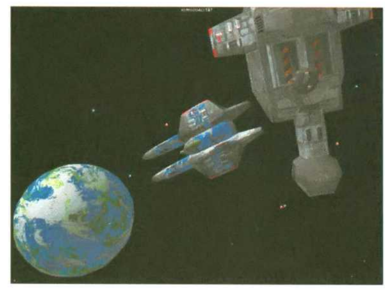




Die Nav-Karte: Wohin jumpen wir denn heute?



Freie Sicht für freie Händler: Kein Cockpit verstellt mehr den Ausblick



An Außenansichten herrscht kein Mangel

...UND ACTION!

Spielerisch liegt der Schwerpunkt ganz klar bei der Weltraumaction. Während man von Planet zu Planet schippert und eine leere Bar nach der anderen durchsucht, müssen unzählige Raumschlachten geschlagen und Duelle ausgefochten werden. Zu diesem Zweck stehen neben 18 verschiedenen Kampfschiffen nebst diversen Lasern und Schildgeneratoren auch Minen und Raketen bis hin zu nuklearen Sprengkörpern bereit. Gesteuert wird mit Maus oder besser einem Joystick, wobei in beiden Fällen auch auf die Tastatur zurückgegriffen werden muß.
Trotz des stark geschrumpften Betätigungsfeldes (das originale Privateer-Universum umfaßte immerhin vier vollständige Quadranten, welche ihrerseits mehrere Sonnensysteme enthielten) ist es nach wie vor nicht möglich, Einsätze auf Planetenoberflächen zu fliegen. Schade, schließlich sorgten eben diese Missionen beim Patenonkel „Wing Commander IV" für willkommene Abwechslung vom Weltraum-Einerlei. Diese Aufgabe fällt hier den über 100 Spezialaufträgen zu, deren Komplexität wegen oft mehrere Wege zum Ziel führen – und das im wahrsten Sinne des Wortes: Da man nicht wie bei der artverwandten „Elite"-Saga frei durch das Vakuum rasen kann, muß auf der dreidimensionalen Navigationskarte zuerst eine passende Reiseroute gewählt werden.

DAS ABENTEUER RUFT

...doch die Programmierer haben weggehört, der Adventureteil des Spiels ist wenig flexibel geraten. So bietet die Story dem Abenteurer zwar gelegentlich Wahlmöglichkeiten, doch geschieht dies bei weitem nicht oft genug, um echte Handlungsfreiheit zu gewährleisten. Zudem verschwinden Gesprächspartner nach den automatisch ablaufenden Unterredungen meistens wieder von der Bildfläche, ohne daß dem Spieler irgendwelche weiteren Eingreifmöglichkeiten geboten würden. Dafür werden alle Termine, Aufträge und sonstigen Details direkt in einem elektronischen Notizbuch gespeichert, um das Fliegeras nur ja nicht intellektuell zu überfordern.
Im Wirtschaftspart bietet sich schließlich ein ähnliches Bild: Da Schiffswerften ganz offensichtlich zu den gemeinnützigen Organisationen zählen, lassen sich Ausrüstungsgegenstände in der ganzen Galaxis zu exakt demselben Preis ein- und verkaufen. Um die Sache weiter zu vereinfachen, dürfen Frachter kostenlos gechartert, beladen, wieder entladen und anschließend entlassen werden – solange man dabei nur nicht den Planeten verläßt. Auch daß Schiffe bei jeder Landung völlig gebührenfrei mit neuem Nachbrennersprit versehen werden, zeugt vom Altruismus der Allbewohner, und normaler Treibstoff ist von vornherein unbegrenzt vorhanden. Wir irdischen Tester sind freilich nicht ganz so großzügig und mußten wegen derlei Patzern im Design einem ansonsten hochklassigen Spiel den Hit verweigern. (mz)



Sämtliche 60 Schauplätze werden per Taschencomputer zugänglich

Privateer 2
(Origin)

Spannende, wenn auch nicht ganz perfekte Fortsetzung der klassischen Actionsimulation für Raumpiloten.

GRAFIK	82%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	80%



82%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	ab einem P75, besser ein P100
SPEICHER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Joystick, Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com/origin/ english/index.html

ELITÄRE ZUSAMMENHÄNGE

Die Privateer zugrunde liegende Idee ist alles andere als neu: Bereits 1984 erblickte mit David Brabens **Elite** der Urahn aller Handelssimulationen im All das Licht der (C64-) Monitore. In acht Galaxien warteten damals sage und schreibe 2.000 Planeten darauf, den Spieler in ihren Raumstationen zu den Klängen des Strauß-Walzers (in Anlehnung an Kubricks Film „2001 – Odyssee im Weltraum") zu begrüßen. Planetenlandungen blieben jedoch den Nachfolgern **Frontier** und **Frontier: First Encounters** vorbehalten. Dabei wog der Wirtschaftsaspekt deutlich schwerer als die erst relativ spät anwählbaren Kampfeinsätze im Auftrag der Militärs. Besonders deutlich wurde dies durch eine physikalisch exakte Trägheitssteuerung, welche die Raumschlachten in den späteren Teilen erheblich erschwerte.







Die stilbildende Elite-Saga, chronologisch von links nach rechts



Heroes II of Might and Magic – The Succession Wars

Die mittlerweile zur 3DO-Company gehörende US-Softwareschmiede New World Computing präsentiert hier ein weiteres Strategical für Rollenspieler, das trotz mäßiger Präsentation seinen ganz eigenen Charme entwickelt.

DIE MACHT DER MAGIE

Die „Might & Magic"-Saga ist Rollenspielern seit der Computer-Steinzeit ein Begriff, am strategischen Schlachtfeld betätigen sich deren Helden jedoch erst seit November 95. Hier und heute soll das komplett handgemalte Fantasyreich Enroth im Rundentakt von bis zu fünf Computerbaronen befreit werden. Dafür stehen zwei Kampagnen zu je elf Missionen, rund 40 Einzelszenarien sowie allerlei gerenderten Zwischensequenzen parat. Maximal sechs Spieler dürfen zudem in einem runden Dutzend Multiplayer-Aufträgen gegeneinander oder neuerdings auch vereint gegen die CPU-Konkurrenz antreten. Und ein Editor sorgt schließlich für immer neue Betätigungsfelder.



Die grünen Pfeile markieren den in einer Runde begehbaren Weg

DIE NEUEN HELDEN

Nach der Einführung durch ein Online-Tutorial pickt man sich einen der in sechs Berufen (vormals vier) vom Nekromanten bis zum Zauberer tätigen Helden heraus. Sie alle verfügen über steigerbare Werte in den Bereichen Angriff, Verteidigung, Magie und Wissen sowie erstmals auch über acht erlernbare Eigenschaften wie Logistik, Pfeiltraining oder Glück. Jeder Recke darf bis zu fünf der insgesamt 50 Monstersorten vom Vampir bis zum Drachen mit sich herumschleppen. Als Startkapital gibt's eine Burg, die in jeder Runde um eines der insgesamt 18 nun zumeist auch ausbaufähigen Gebäude wie Gruft, Drachenhort oder Marktplatz erweitert werden kann – sofern man über die sechs dafür erforderlichen Rohstoffe vom Erz bis zum Holz verfügt. Diese Basis dient den Einkünften, zudem können hier Ungeheuer rekrutiert und bis zu sieben weitere Helden unter Vertrag genommen werden.

SCHARMÜTZEL & SCHÄTZE

Durch die Erkundung des von oben zu sehenden und zunächst abgedunkelten Geländes mittels Maus und Held kann man um die 70 Artefakte (Ringe, Schilde etc.) sowie Rohstoffe und Erfahrungspunkte aufklauben. Obeliske führen dabei zu einer mächtigen Waffe, Minen liefern Rohstoffe, und Pyramiden, Burgen sowie Friedhöfe beherbergen so manchen Schatz. Unterwegs angetroffenen Feinden hetzt man in einem separaten Kampfscreen seine Untoten, Trolle oder Wildschweine an den Hals, der gerade aktive Held dagegen darf per Mausklick 60 Zaubersprüche klopfen. Neuerdings bedarf dessen magisches Potential zwar der Regeneration, dafür kann er seinen Einheiten nun aber auch Wartebefehle erteilen, und bei Bedarf übernimmt der Rechner die komplette Metzelei im Rundentakt.

MAGISCHES RECYCLING

Trotz vieler Detailverfeinerungen entsprechen die neuen Helden sowohl in bezug auf die mäßig animierte Präsentation als auch was das Spielprinzip angeht so ziemlich ihren Vorgängern. Trotz der ungewöhnlichen Kammermusik sowie der problemlosen Bedienbarkeit bleibt daher die Frage, ob es eine preiswerte Datadisk nicht auch getan hätte? (md)



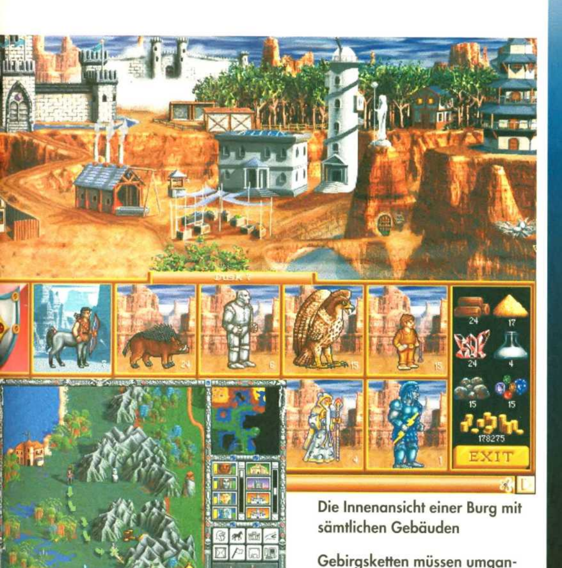
Die mitgeführten Artefakte werden im Heldenportrait angezeigt



Während Belagerungen müssen neuerdings Burggräben überwunden werden



Zaubern aus dem Buch



Die Innenansicht einer Burg mit sämtlichen Gebäuden

Gebirgsketten müssen umgangen werden

GANZ PERSÖNLICH

Bisher habe ich nie ganz verstanden, wie ein so altbacken präsentiertes Spiel wie „Heroes of Might & Magic" eine so treue Fangemeinde finden konnte – jetzt zähle ich mich selbst dazu: Die Suche nach verborgenen Schätzen macht einfach Laune, wenn man auf Schritt und Tritt über geheimnisvolle Höhlen oder Artefakte stolpert und ständig Scharmützel ausfechten bzw. Orte erobern muß. Sobald die ganze Karte aufgedeckt und das Spiel damit zumeist auch gewonnen ist, fiebert man schon der nächsten Aufgabe entgegen. Nein, ein gewisser Suchteffekt ist dem Programm kaum abzusprechen – zumindest für im Genre einschlägig vorbelastete Spieler.



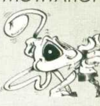
Manfred

Heroes of Might and Magic II

(New World Computing/3DO)

Detailverbesserter Nachfolger der Fantasy-Kosim für Rollenspieler.

GRAFIK	60%
SOUND	72%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	77%



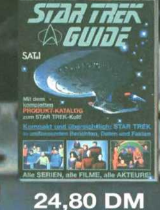
74%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Pro Audio, Roland Rap 10, MS Sound System
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu sechs Spieler via Netz, Nullmodemkabel, Modem oder an einem Monitor
ONLINE-INFO:	http://www.nwcomputing.com/heroes2/

DIE KLASSIKER

MOVIESTAR SONDERBÄNDE



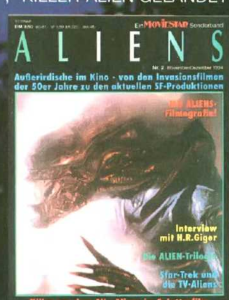
24,80 DM



7,80 DM

MOVIESTAR Sonderband # 2
ALIENS

68 Seiten Umfang u..a. mit: "GEFAHR AUS DEM WELTALL - Kalter Krieg und UFO-Psychose"; "KILLER-ALIEN GELANDET - Außerirdische im Splatterfilm " oder "ALIENS AUF KANAL 4 - STAR TREK und andere TV-Serien". Zusatzartikel wie z.B. "Alien-Schöpfer - Ein Interview mit H.R. Giger" und "Aliens-Filmografie".
Lieferbar mit 2 Verschiedenen Covern; gleicher Inhalt nur die Cover-Motive sind anders. Druck-Verhältnis 1:6.



Cover "A"

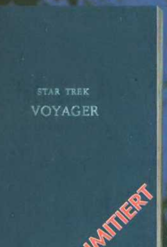
DM 9,80

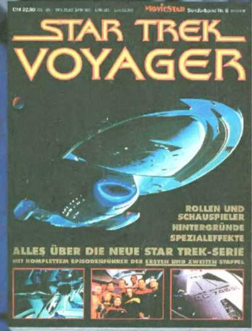


Das ultimative Nachschlagewerk für "STAR TREK - Classic und TNG". Ua. mit: WELTRAUMHELDEN DES 23. JAHRHUNDERS, STAR TREK-THE NEXT GENERATION - Die Wiederkehr eines Klassikers. EPISODE GUIDE sämtlicher Folgen von "Classic" (1-79) und "TNG" (1-178), Vorstellung aller 7 STAR TREK-Kinofilme u.v.m.. Ca. 230 Bilder.

Moviestar Sonderband # 3 lieferbar ~~als Softcover für 40,00 DM~~ (Ausverkauft) oder als **Hardcover** limitiert auf 200 Exemplare, gebunden in schwarzen Leinen, mit Schutzumschlag und persönlichem Zertifikat für **98,- DM.** (Noch ca. 15 Stück vorhanden.) **LETZTE GELEGENHEIT!!!!**

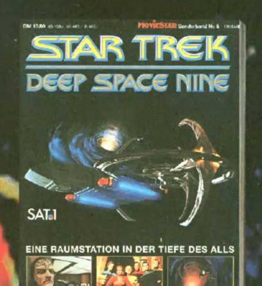
Moviestar **Sonderband # 6** lieferbar als **Softcover** für **22,80 DM** oder als **Hardcover** limitiert auf 300 Exemplare, gebunden in dunkel Blauen Leinen, für **58,- DM.**
Die ersten 100 Exemplare mit persönlichen Zertifikat auf den Namen des Käufers für **78,- DM.** (Noch ca. 70 Stück vorhanden.)





Rollen und Schauspieler, Hintergründe Spezialeffekte - alles über die neue Serie Star Trek VOYAGER. Mit komplettem Episodenführer der esten und zweiten Staffel. 100 Seiten Umfang Ca. 120 Bilder, 4 Fernsehcovern von Voyager und ausführlichem Produktkatalog zum bestellen..

Moviestar
Sonderband # 5
DEEP SPACE NINE



Ein umfangreiches Nachschlagewerk nur über Star Trek - DS9. Berichte, Hintergrundinformationen, Episodenführer bis zur 4. Staffel. 100 Seiten 4-farbig mit vielen Bildern, gb. im Glanzcover. Und als extra zum Ausschneiden 6 x DS9 Serien-Fernseh-Cover.
DM 19,80

Wenn Sie gerne mal die dunklen Seiten der menschlichen Phantasie betreten, sollten SIE DIESE GANZ BESONDERE ZEITSCHRIFT kennenlernen: ART OF HORROR - das Schnittmagazin. Hier findet der volljährige Stattsbürger neben Hintergrundberichten zu Klassikern des Splatter-Films oder Ausblicken auf kommende Attacken des Leinwand-Horrors viele detailgetreue Schnittverleiche. Sie bekommen einen fundierten Wegweiser durch das Wirrwar internationaler Versionen. Und natürlich wird auch verraten, wo alles drin ist - auch in deutschsprachigen Fassungen. Damit Ihnen endlich wieder das Blut in den Adern gerinnen kann!

ART OF HORROR – DAS FAN-MAGAZIN DER FILMSCHNITTE
20 x Art of Horror
Rückblick: FANTASY FILMFEST 1996

je DM 3,90 im Abo mit MS DM 2,17

TeleVision **Sonderband # 1 - AKTE X**

Alles über Personen, Rollen, Hintergründe, Fakten und Episoden (bis weit in die 3. Staffel hinein) erfahren Sie in diesem ultimativen Akte X-Sonderband. Komplett 4-farbig mit über 150 Fotos.
Erschienen als Hardcover für **DM 49,80** (die ersten 99 Exemplare mit Persönlichen Zertifikat = **DM 69,80**) oder als Softcover für **DM 19,80**





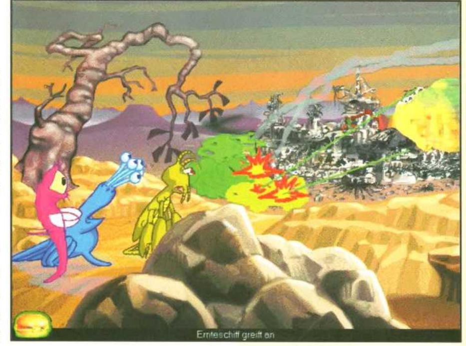
Wenn sich überzeugte Fast-Food-Fans über Nacht in Rohkostapostel verwandeln, dann könnte es an diesem komplett gezeichneten Adventure von Eidos bzw. Sanctuary Woods liegen: Hier können Hamburger wahrhaft tödlich sein!

Die abgedrehte Idee zu dieser futuristischen Schauermär im Comic-Stil kam dem Produzenten Robert Aitken beim Genuß der amerikanischen Filmkomödie „Und täglich grüßt das Murmeltier": Nach dem Erfolg mit dem Multimedia-Abenteuer „Das Rätsel des Master Lu" machten er und sein Entwicklungsteam von Sanctuary Woods sich daran, auch dem Spieler Déjà-vu-Erlebnisse am laufenden Band zu bescheren. Sollte es Held Wilbur nämlich nicht gelingen, in mehreren Anläufen fünf ungewöhnliche Intelligenztests zu bestehen, droht die gesamte Menschheit als Schnellimbiß für Außerirdische zu enden...

Das umfangreiche Intro präsentiert dem Spieler zunächst die beiden üblen Aliens Zlarg und Flumix, welche im Auftrag einer interstellaren Fast-Food-Kette auf der Suche nach Frischfleisch sind. Um die Menschheit als Space-Burger verarbeiten zu können, bedarf es jedoch des Nachweises, daß die Erdbevölkerung über keinerlei Intelligenz verfügt. Also verschleppen Zlarg und Flumix kurzerhand einen amerikanischen Jüngling auf ihre Raumstation, wo er nun als irdischer Repräsentant seiner Spezies ein kollektives Ende auf dem Astro-Grill ersparen soll.

Ein Adventure für Fans des Films „Und täglich grüßt das Murmeltier"

In der Sache muß Wilbur etwa eine außerirdische Sprache erlernen oder eine versteckte Boulette ausfindig machen. Die Prüfungen selbst finden jeweils in seinem Heimatort Boonsville statt, einer typischen US-Kleinstadt. Dort besucht er mausgesteuert um die 70 Örtlichkeiten wie seine Bude, das Rathaus oder den Friseur, um in Anklicksatzkontakt mit rund 20 Figuren zu treten – darunter seine Tante, eine Rockergang oder ein Grundstücksmakler. Die durchgehend in deutscher Sprachausgabe geführten In-



Eine schöne Entführungsszene aus dem Intro



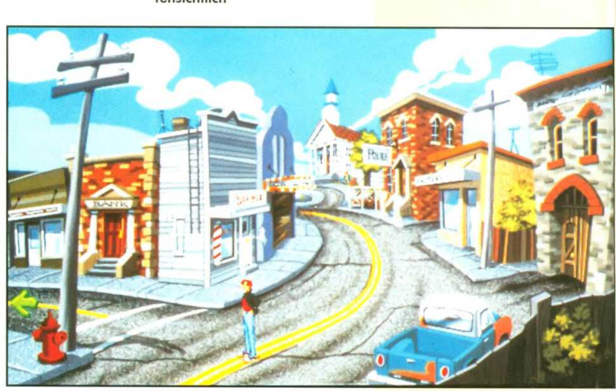
Von nahem wird die schlichte Einfärbung der Protagonisten offensichtlich

GANZ PERSÖNLICH



Brigitta

Also mir hat der Orionburger durchaus geschmeckt, was ja an meinem kindlichen Gemüt liegen mag. Oder daran, daß mir die Idee mit den wiederholten Tagen bereits anno „Murmeltier" sehr gut gefiel. Und mangelnde Logik bei den Rätseln? Was soll's, durch die lustigen Gespräche und die Besichtigung der idyllischen Kleinstadt kommen die Lösungen irgendwann von ganz alleine. Vor allem aber hat mich beeindruckt, daß die vielen Gags trotz der unappetitlichen Thematik nie die Geschmacksgrenze unterschreiten. Also ein technisch zwar nicht herausragendes Spiel, aber eines, mit dem die ganze Familie ihren Spaß haben kann.



Per Mausklick gelangt man direkt in jedes Gebäude



terviews ziehen sich dabei oft wie Schmelzkäse in die Länge, da der Redeschwall der arg geschwätzigen Gesprächspartner nicht mittels Mausklick abgekürzt werden kann. Gegenstände werden demgegenüber nur relativ wenige benötigt, es sind aber mehrere kleine Echtzeitaktionen zu absolvieren.

Jede Handlung verschlingt nun eine gewisse Menge (nicht angezeigter) Zeit, und irgendwann wird Wilbur automatisch wieder zur Raumstation verfrachtet. Falls er bis dato nicht erfolgreich war, geht's in einer längeren und nach erneuten Fehlversuchen zunehmend verkürzten Zwischensequenz zurück zur Erde, um es diesmal besser zu machen. Zuvor wird jedoch sein Inventar um sämtliche für die Lösung nicht benötigten Gegenstände erleichtert, wobei das Wissen um die bereits geführten Unterhaltungen natürlich erhalten bleibt – auch bei den Einwohnern von Boonsville. Löst Wilbur seine Aufgabe dagegen vorzeitig, so kann man ihn jederzeit per Mausklick auf die in Gestalt eines riesigen Hamburgers gezeichnete Raumstation beamen.

Originell und witzig oder bieder und albern?

Diese Vorgehensweise ist ebenso originell wie einzigartig im Genre, vermag jedoch nur partiell über die mangelnde Logik einiger Rätsel hinwegzutrösten. So kann Wilbur etwa dann im Dunkeln sehen, wenn man den Jungen zuvor mit einigen Schnäpsen abgefüllt hat – wer kommt schon auf so was? Zudem hat die Bevölkerung zwar unglaublich viel zu erzählen, sachdienliche Hinweise bekommt der Spieler dabei aber nur selten zu hören. Und auch die zumeist bildweise umschaltende und schlicht animierte Mixtur aus 2D- und 3D-Optik ist nicht voll befriedigend. Zusammen mit den allzu biederen Witzen erreicht das Spiel gerade mal das Niveau der Zeichentrickserien, die es am Wochenende vormittags im Fernsehen zu sehen gibt.

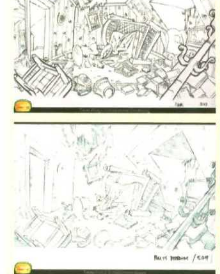
In einer der Echtzeitaufgaben muß man schießwütige Ratten übertölpeln

Die Soundbegleitung aus sehr dezenter Popmusik und den Stimmen einer illustren Schar von Synchronsprechern (Woody Allen, Duffy Duck oder Anthony Quinn) ist indessen recht amüsant und die Bedienbarkeit erfreulich einfach. Zumindest jüngere Abenteurer werden daher mit Appetit in den Orionburger beißen, die älteren Semester mögen das Spiel indessen zu albern finden. (md)



Die rechte grüne Taste führt jederzeit zurück auf die Raumstation

Die versammelten Burger-Fans von Sanctuary Woods, Chef Robert Aitken ist der Mann im roten Kreis





Das Zimmer von Wilburs Tante als Skizze, Entwurf und fertiges Bild

Orion Burger
(Eidos/Sanctuary Woods)

Spaßiges Comic-Adventure für jüngere Abenteurer.

GRAFIK	68%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	64%

68%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 bis 500 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio, Adlib Gold, MS Sound System, Soundscape, Roland RAP-10, General Midi, Ess Audiodrive
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sanctuary.com

Pinball Construction Kit

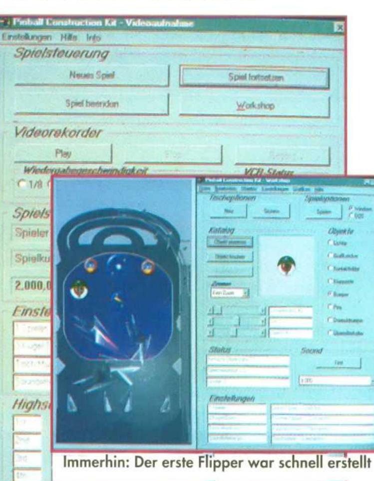
Die Silberbälle von 21st Century gelten den Flipper-Fans seit dem Klassiker „Pinball Dreams" als pures Gold, um so gespannter wurde ihr Editor für Eigenkreationen erwartet: ein neuer Standard?

Nur unter DOS: die bekannten scrollenden Tische

Ikarion hatte sich mit „Pinball Wizard 2000" an einem ähnlichen Produkt versucht, ist aber an der komplizierten Handhabung gescheitert. Um ärgerlich lange Einarbeitungszeiten zu vermeiden, wählten die Programmierer von Spidersoft daher „Windows" als Arbeitsoberfläche und beschränkten sich auf pures Drag & Drop.

Zunächst wird aus einem Angebot von 32 Spielflächen der gewünschte Tisch geladen. Es stehen allerdings nur acht Grundmodelle in je vier Variationen zur Verfügung, die sich lediglich durch die Anordnung der Auslaufbahnen unterscheiden. Echte Eigenbauten oder gar unterschiedliche Tischgrößen sind somit nicht möglich, zudem können die vorgegebenen Rampenkonstellationen nicht abgeändert werden. Auf der gewählten Unterlage werden nun mit simplen Mausklicks die diversen Bumper, Targets, Überrollschalter und Kontaktfelder verteilt, denen sich per Menü eigene Geräusche, Scores und Ereignisse zuordnen lassen. Den letzten Feinschliff der fertigen Tableaus stellen dann die Leuchtanzeigen und optischen Gimmicks dar. Auch eigene Grafiken und Sounds lassen sich einbeziehen, wodurch hier der Kreativität kaum Grenzen gesetzt sind.





Immerhin: Der erste Flipper war schnell erstellt

Spielerische Elemente lassen sich nur an bestimmten Stellen plazieren

Für jeden Tisch gibt es zwar eine ganze Anzahl Features wie Multibälle und unsichtbare Magneten, dennoch hapert es mit der spielerischen Abwechslung: Ohne die Möglichkeit, Rampen selbst zu ziehen oder Paddles nach eigenen Vorstellungen zu setzen, spielen sich die Flipper mit gleichen Grundstrukturen viel zu ähnlich. Hinzu kommt, daß die Tische sich zwar unter „Windows" und DOS (hier auch in verschiedenen Grafikauflösungen) bespielen lassen, jedoch *ausschließlich* von Besitzern des Construction Kits. (mz)

GANZ PERSÖNLICH



Markus

...bin ich der Ansicht, daß die gelungene Handhabung hier mit zu vielen Einschränkungen der Designmöglichkeiten erkauft wurde. Nicht zuletzt wegen der zwei fertigen Beispieltische können experimentierfreudige Gelegenheitsspieler zwar ihren Spaß mit dem Programm haben, doch wahren Flipper-Enthusiasten wird einfach zuwenig geboten.

Pinball Construction Kit
(21st Century)

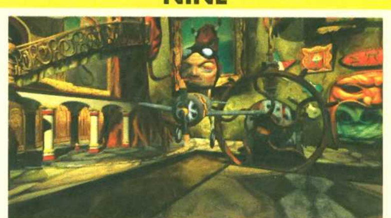
Komfortabler, aber wenig flexibler Flipperbaukasten für Win-Wizards.

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	58%
Gesamt	**63%**

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 oder 46 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 x 256 unter Windows)
SOUND:	alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, unterstützt Pinball Controller von Philips und Thrustmaster
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 10 Spieler nacheinander

NINE





Nine
(Virgin)

Skurriles Multimedia-Abenteuer

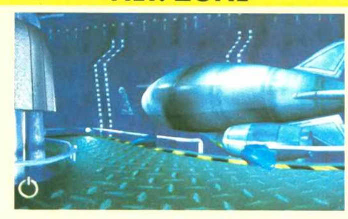
URTEIL: 58%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486er, 8 MB RAM, 9 MB auf der HD, Windows/95

In Virgins Multimedia-Adventure soll der Spieler das mit skurrilen Artefakten angefüllte Haus seines Erbonkels durchstöbern. Da ein Inventar fehlt, kann stets nur ein Gegenstand durch die etwa einen halben Screen großen und sanft scrollenden Bilder geschleppt werden. Daraus ergeben sich nicht ganz einfache, jedoch stets logische Rätsel. Erschwert wird die Suche durch eine etwas unpräzise Maussteuerung sowie die arg verwinkelten Gemächer. Zudem sind die detailliert gemalten Items (und die Renderanimationen) zwar hübsch anzusehen, stiften aufgrund ihrer schieren Menge aber Verwirrung. Die rockige Soundkulisse und die schrullige englische Sprachausgabe sind gewiß ebenso Geschmackssache wie eigentlich das ganze bizarre Spiel.

NET: ZONE



Net: Zone
(Gametek)

Überkomplexes Cyberspace-Adventure

URTEIL: 60%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab 486 DX2, 8 MB RAM, 21 MB auf der HD, DOS/Win

Gametek läßt hier im Jahre 2015 den Geschäftsführer der Cycorp verschwinden. Dessen Sohn und Hobby-Hacker soll nun in den aus der Ich-Perspektive gezeigten Firmenräumen sowie im Cyberspace nach ihm suchen. Dies führt zu einer komplexen Geschichte mit arg schweren Knobeleien, in denen man unter Hinzuziehung von englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln vornehmlich Hitec-Geräte manipulieren, Gegenstände aufklauben, E-Mails empfangen und Zugangscodes ausbaldowern soll. Jeder der 3D-Räume kann dabei um 360 Grad gedreht werden, was aber dem Überblick trotz der stets abrufbaren Karte nicht unbedingt guttut. Trotz der ordentlichen Mausbedienung ist Net: Zone daher nur mit Einschränkungen zu empfehlen.

FABLE





Fable
(Telstar)

Abenteuermärchen mit Steuerungsdefiziten

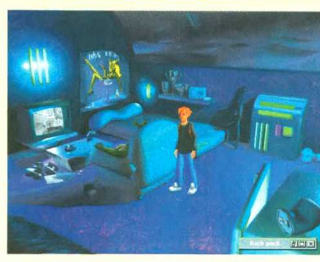
URTEIL: 52%

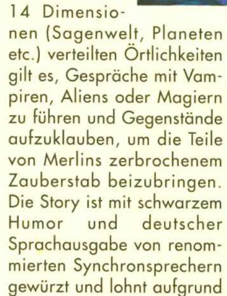
USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486er, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, DOS/Win

Dieses durchgehend gezeichnete Märchen von Telstar ist für jüngere Abenteurer gedacht. Es handelt von Quickthorpe, der in vier Welten (Eis, Nebel, Wasser und Feuer) je einen Edelstein finden muß. Die sehr einfachen und stets logischen Rätsel werden dabei immer eines nach dem anderen abgearbeitet, nur an wenigen Stellen lauert der Bildschirmtod auf unaufmerksame Spieler. Das Game präsentiert sich in durchschnittlich animierter Grafik samt deutscher Sprachausgabe. Daß da viele Witzchen eher bemüht wirken, kann die Zielgruppe gewiß verzeihen, nicht aber die umständliche und unpräzise Maus/Tastatur-Bedienung.

DIE FÜNFTE DIMENSION





Die fünfte Dimension
(Eidos)

Schwarzhumoriger Abenteuer-Mix

URTEIL: 69%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486er, 8MB RAM, 3 MB auf der HD, Win 95

Eidos veröffentlicht hier das Erstlingswerk der israelischen Programmierer von Mad Engine, eine abenteuerliche Mixtur aus SF, Fantasy und Krimi. In rund 100 auf 14 Dimensionen (Sagenwelt, Planeten etc.) verteilten Örtlichkeiten gilt es, Gespräche mit Vampiren, Aliens oder Magiern zu führen und Gegenstände aufzuklauben, um die Teile von Merlins zerbrochenem Zauberstab beizubringen. Die Story ist mit schwarzem Humor und deutscher Sprachausgabe von renommierten Synchronsprechern gewürzt und lohnt aufgrund variabler Lösungswege selbst mehrmaliges Durchspielen. Als Schwachpunkte wären die durchschnittliche Renderoptik und die etwas schwammige Mausbedienung zu nennen.



THE MUTATION OF J.B.



In diesem tierischen Adventure mimt der Spieler in etwas grober VGA-Optik ein Schweinchen namens Jonny Burger. Der Junge mutiert nämlich vom freiwilligen Versuchskaninchen eher unfreiwillig zum Ferkel und muß nun einen von Aliens entführten Professor retten, der als einziger diese Schweinerei wieder rückgängig machen kann. Dazu haben die österreichischen NEOlogen die bewährte Maussteuerung der Klassiker von Lucas Arts adaptiert und mit komfortablen Tastaturshortcuts für die üblichen Aktionen aufgepeppt. Ebenfalls im fairen Preis von knapp 50 Märkern inbegriffen sind humorige Multiple-choice-Schwätzchen, tolle deutsche Sprachausgabe sowie die über zahlreiche Locations verstreuten und weitgehend logischen Rätsel.



The Mutation of J.B.
(NEO/TopWare)

Anspruchsloses, aber nettes Comic-Adventure

URTEIL:	66%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab 386er, 4 MB RAM, 50 bis 210 MB auf der HD, MS-DOS 6.0

MUMMY – TOMB OF THE PHARAO



Aus der Sicht des Alter egos durchschnüffelt man hier rund 50 Renderörtlichkeiten, um das Geheimnis einer alten Truhe zu lüften, die Bergarbeiter in einer ägyptischen Mine entdeckt haben. Eine knappe Stunde Videosequenzen lockert die Nachforschungen auf, wobei unter anderem der namhafte Schauspieler Malcolm McDowell („Wing Commander III/IV") für Qualität bürgt. Gute Unterhaltung garantieren auch die supersimple Steuerung (Point & Click), eine packende Story und die ebenso logischen wie abwechslungsreichen Knobeleien. Wer auf spannende, unkomplizierte Abenteuer steht und vor der englischen Sprachausgabe nicht zurückschreckt, wird hier also durchaus passabel bedient.

Mummy – Tomb of the Pharao
(Interplay)

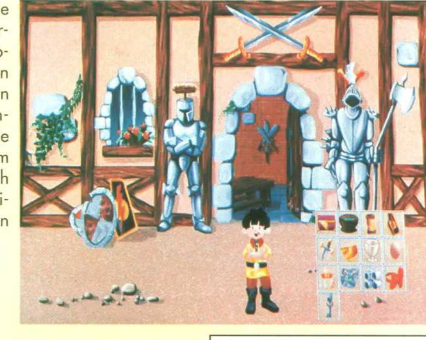
Render-Adventure mit Videoclips

URTEIL:	68%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/33, 8 MB RAM, 30 MB auf der HD, Win 95

HARIBOY'S QUEST

Der Latzhosenträger Hariboy durchkämmt in Obergoldbärs Auftrag die drei Regionen der Insel Bonbonia nach den Schmökern mit der Zuckerformel. Hübsch bilderbuchmäßige, nett animierte Grafik und durchweg logisch-leichte Puzzles sowie die herzige (deutsche) Sprachausgabe dürften dabei vor allem Kinder froh machen. Beim Sammeln oder Benutzen von Gegenständen sollte die etwas fummelige Maussteuerung den Nachwuchsabenteurern bisweilen allerdings mehr zu schaffen machen als die Piratenkonkurrenz. So ist das Auswählen und Benutzen der Items aus dem mit gedrücktem rechten Nagerohr aufgerufenen Inventar sicher nicht nach jedermanns Geschmack. Aber dafür gibt's als Entschädigung für die kleineren spieltechnischen Mängel eine Tüte mit den leckeren Gummibärchen gleich noch als Gratiszugabe.





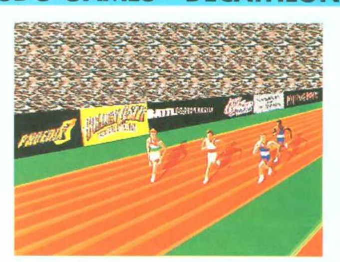
Hariboy's Quest
(Condor Software/Electronic Land)

Kinderabenteuer für Gummibärchen-Fans

URTEIL:	60%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 69,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 386er, 6 MB RAM, 10 MB auf der HD, Win 95

3DO GAMES – DECATHLON



3DO Games – Decathlon
(Studio 3DO)

Zehnkampf für Rudelathleten

URTEIL:	63%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem Pentium, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Win 95

Hach, die guten alten Zeiten: Wenn hier via Netzwerk bis zu acht oder an einem Rechner (hintereinander) immerhin noch maximal vier Compu-Athleten zum Zehnkampf antreten, dann erinnert das in mancherlei Hinsicht an den Epyx-Klassiker „Summer Games". Denn Höchstleistungen in Disziplinen wie Kugelstoßen, Speerwurf, Hürdenlauf oder Weitsprung werden einmal mehr durch Timing und rhythmisches Rütteln an Stick oder Tastatur erzielt. An den gefälligen Soundeffekten und der hochwertigen 3D-Optik gibt es dabei wenig zu mäkeln, doch das üble VGA-Intro und Ergebnisse jenseits jeder Realität (Sprints unter neun Sekunden sind z.B. die Regel) trüben die Freude am Sport. In der Gruppe macht der Wettkampf aber dennoch Laune.

MONSTER TRUCK MADNESS



Monster Truck Madness
(Microsoft)

US-Motorsport mit Kolbenfresser

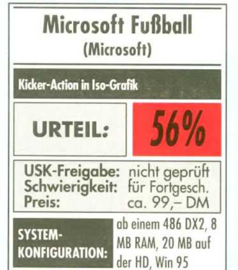
URTEIL:	32%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem Pentium, 8 MB RAM, 10 MB auf der HD, Win 95

So sieht also Microsofts aktuelle Spieleoffensive in der Praxis aus: Simuliert wird die Fahrt in acht ballonbereiften Jeep-Brummern amerikanischer Bauart, die auf fünf Rundkursen gegen jeweils sieben Konkurrenten an-t(r)uckern. Alternativ dürfen auf dem Dragparcours andere Autos plattgewalzt werden. Das klingt freilich amüsanter, als es sich spielt, da die VGA-Auflösung häßlich, das SVGA-Gegenstück ruckelig, das Motorengebrumme nervtötend und die Steuerung schlicht übel ist. Trotz Werkstatt, witziger Ausflüge in die Pampa und Netzwerkoption kommt so natürlich keine Freude hinter dem Volant auf.

MICROSOFT FUSSBALL





Microsoft Fußball
(Microsoft)

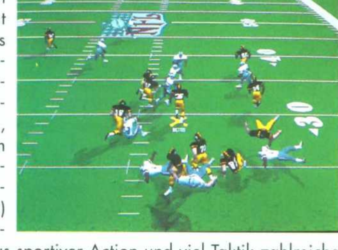
Kicker-Action in Iso-Grafik

URTEIL:	56%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2, 8 MB RAM, 20 MB auf der HD, Win 95

Auf der Packungsrückseite verspricht Bill Gates hier einen Mini-Managerteil, ein Taktikmenü, 80 Nationalmannschaften und eine flexible Actionsteuerung mit Unterstützung etwa von Tacklings oder Flugkopfbällen. Die Wahrheit sieht indessen nicht ganz so gut aus, denn auf dem veralteten Iso-Rasen nerven ein krudes Handling und SVGA-Grafikfehler. Kein Totalausfall, aber auch keine echte Alternative zum aktuellen „FIFA 97".

MADDEN NFL '97



Den populären US-Sport hat Electronic Arts zugunsten anderer Disziplinen lange vernachlässigt, doch mit dem nun dritten Update (das erste seit 1994) erfährt der erprobte Mix aus sportiver Action und viel Taktik zahlreiche Neuerungen. So wird jetzt in moderner 3D-Optik Football gespielt, und zwar von per Motion Capturing animierten Originalcracks aus über 100 Teams der NFL. Auch an schmukkem Drumherum herrscht kein Mangel: Es warten gerenderte Movieschwenks durch 30 Stadien (mit beliebig postierbarer Kamera), ein praktischer Replay-Recorder, John Madden höchstpersönlich als Lehrer eines umfassenden Regelkurses und nicht zuletzt eine Modem/Netzwerk-Option für zwei Spieler.

Madden NFL '97
(Electronic Arts)

Aufwendige Football-Sim

URTEIL:	83%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem Pentium, 8 MB RAM, 21 MB auf der HD, DOS

BUBBLE BOBBLE & RAINBOW ISLANDS



Hier hüpfen zehn Jahre alte Zwillingssaurier von der Spielhalle über karge PC-Plattformen und bubbeln angreifende Roboter oder Gespenster mit Kaugummiblasen an und weg. Das kindertaugliche, trotz vielfältiger Power-Ups und Punkteboni letztlich aber völlig veraltete Gameplay entfaltet nur im Duo-Betrieb seine Reize. Solisten werden mehr Spaß an der wahlweise originalen oder modernisierten Umsetzung des Arcade-Nachfolgers Rainbow Islands haben: Unter Zeitdruck muß man parallax scrollende Plattformen emporklettern und mit Regenbögen provisorische Brücken schlagen oder Angreifer aller Farben und Größen hinwegfegen. Wer pure Spielbarkeit einer zeitgemäßen Präsentation vorzieht, hüpft mit diesem Doppelpack also gar nicht mal sooo verkehrt.



Bubble Bobble & Rainbow Islands
(Acclaim/Taito)

Kunterbunter Plattform-Doppelpack

URTEIL: 60%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 79,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486er, 8 MB RAM, 11 MB auf der HD, DOS/Win

SURFACE TENSION



Wieder einmal steht die Menschheit in ferner Zukunft einer tödlichen Bedrohung gegenüber, die der Spieler mit seinem schwerbewaffneten Raumer ausschalten soll. Also fliegt er über bunte 3D-Voxelgebirge, ballert mit ausbaufähigen Waffen auf die heranzoomenden Schergen eines amoklaufenden Industriekonzerns und erkundet mit einem ferngelenkten Buggy das Schlachtfeld. Im Verlauf der Geiselbefreiungen oder Blitzattacken nimmt man zudem Minen, Schilde und andere Sammelextras auf. So weit, so okay, bloß leiden die Augen unter der seltsam flimmernden Grafik und die Ohren unter gestelzten Dialogen im Intro-Movie.

Surface Tension
(Gametek/Compro)

Balleraction mit Präsentationsdefiziten

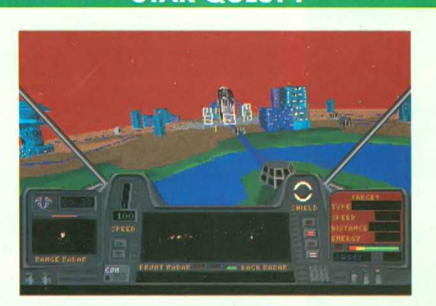


URTEIL: 58%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX/2, 8 MB RAM, 14 MB auf der HD, DOS/Win

STAR QUEST I



Ähnlich wie der Klassiker „Elite 2" vermischt NBGs Sternenflieger 3D-Action mit etwas Taktik, sieht dabei aber viel schlechter aus: Die grobe VGA-Optik ist heutzutage absolut indiskutabel, die unsäglichen Sound-FX kommen zum Teil aus dem internen PC-Pieper. Tja, schade um ein paar gute Ansätze im 14 Missionen umfassenden Gameplay.

Star Quest I
(NBG/Virtual Adventures)

Veraltete Space-Saga

URTEIL: 39%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 386er, 4 MB RAM, 17 MB auf der HD, DOS/Win

STAR CONTROL 3



Für den dritten Teil der SF-Saga wurden Alienmasken gebastelt und vor dem Bluescreen gefilmt – bloß, um am Ende Videosequenzen zu haben, die auch nicht überzeugender wirken als die gezeichneten Porträts des Vorgängers. Ansonsten geht es wieder darum, in einem Mix aus Adventure, Strategie, Action und Wirtschaftssimulation das Universum zu retten. Absolute Highlights sind dabei einmal mehr die sarkastischen Dialoge mit den Außerirdischen (alte „Starflight"-Kapitäne werden sich gleich zu Hause fühlen), während die Steuerung manchmal etwas umständlich arbeitet. Die Kampfsequenzen laufen auch via Modem, Nullmodem oder Netzwerk. (jn)

Star Control 3
(Accolade/Legend)

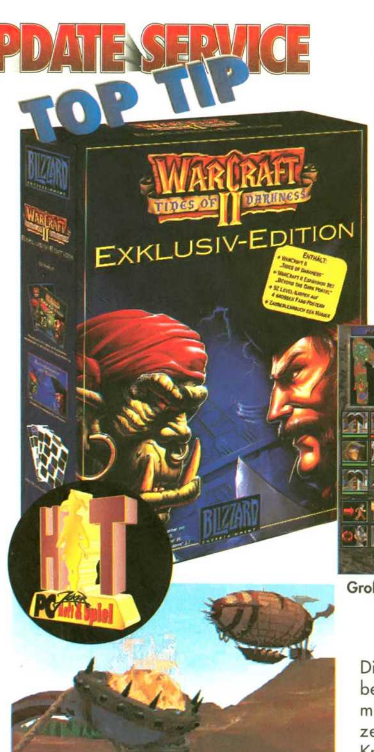
SF-Mixtur für Weltraumforscher

URTEIL: 62%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: möglichst Pentium mit Quadro-Laufwerk, ab 8 MB RAM und 5 MB auf der HD, Win 95

TOP TIP



Die Sonderausgabe des Echtzeit-Strategicals von Bomico/Blizzard beinhaltet neben dem Originalspiel und der Zusatz-CD noch weitere Schmankerl – wer diesen Hit noch nicht besitzt, sollte hier unbedingt zugreifen!



Links sind die Heldenporträts der Menschen, rechts die der Orks





Groß dargestellte Befehls-Icons und Einheiten erleichtern das Kriegshandwerk

DAS ORIGINAL

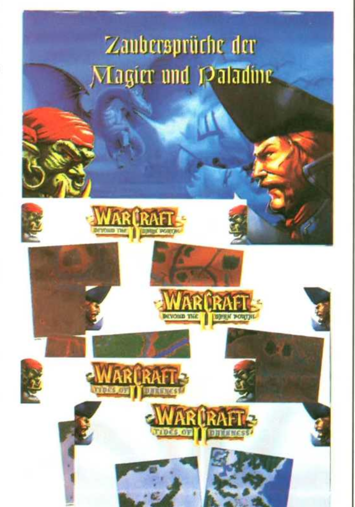
In dem Spiel „Warcraft II: Tides of Darkness" kämpfen die Menschen im Fantasyreich Atzeroth zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen die Orks. Für jede Seite steht dem Solisten eine aus jeweils 14 Missionen bestehende Kampagne zur Verfügung, 30 zusätzliche Einzelszenarien bleiben dagegen bis zu acht im Netz verbandelten Multispielern vorbehalten. Für weiteres Kriegsgeschrei sorgen zudem zwei Einzelszenarien sowie ein Level-Editor.

DIE VORGEHENSWEISE

Die Schlachten werden auf einer rundum scrollbaren und (optional) zunächst abgedunkelten Landkarte ausgetragen, die aus der Draufsicht zu sehen ist. Dank Maus und Hotkeys können die aus 14 Gattungen wie Arbeiter, Magier und Drachen bestehenden Truppen entweder einzeln oder eingerahmt als bis zu neunköpfige Gruppe mittels gezielter Klicks durch das detailreiche Terrain gescheucht werden. So lassen sich auch 16 zumeist ausbaufähige Gebäudetypen (Sägewerk, Zauberturm, Schloß etc.) errichten und die dafür erforderlichen Rohstoffe Gold, Holz und Öl heranschaffen. Demgegenüber wird der Feind bei Kontakt automatisch unter Beschuß genommen.

DIE DREINGABEN

Die Szenario-CD „Beyond the Dark Portal" beinhaltet zwei weitere Solokampagnen mit jeweils zwölf Missionen sowie 40 Einzelszenarien für bis zu acht vernetzte Kriegsherren. Sowohl das Spielprinzip als auch die schön animierte Optik sind hier gleich geblieben, der Schwierigkeitsgrad wurde jedoch gewaltig angehoben. Dazu kommen fünf besonders kampfstarke Helden als Unterstützung für den Spieler. Sämtliche Schlachten verfügen über eine intuitiv beherrschbare Bedienbarkeit und einen atmosphärischen, deutsch besprochenen Klangteppich. Der Packung beigelegt wurden zudem ein Patch, die farbig ausgedruckten Karten aller 52 Kampagnenlevels sowie ein Zauberbuch. (md)



Das Zauberbuch und die Levelkarten gibt es exklusiv nur in dieser Sonderausgabe

Warcraft II Exklusiv-Edition
(Blizzard/Bomico)

Sonderedition der genialen Echtzeitstrategie mit Zusatz-CD, Zauberbuch und Level-Karten.

GRAFIK	74%
SOUND	81%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%

85%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 29 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32/Adlib Gold, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Modem oder Direktverbindung, bis zu 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE INFO:	http://www.blizzard.com

UPDATE SERVICE

Wer noch immer kein passendes Weihnachtsgeschenk hat, sollte spätestens hier fündig werden: Ob preiswerte Klassiker, Eingedeutschtes, Optimiertes oder Limitiertes, es ist für jeden etwas dabei.

NEU AUFGELEGT

Zum Budgetpreis von 29,95 DM präsentiert die Produktlinie „Power-Plus" zehn Klassiker von MicroProse in einer Neuauflage: **Transport Tycoon & World Editor**, **Pirates! Gold**, **F-14 Fleet Defender & Scenario**, **UFO Enemy Unknown**, **MicroProse Formula One Grand Prix**, **Railroad Tycoon Deluxe**, **1942 The Pacific Air War & Scenario**, **Civilization**, **Fields of Glory** sowie **F-15 Strike Eagle III**.

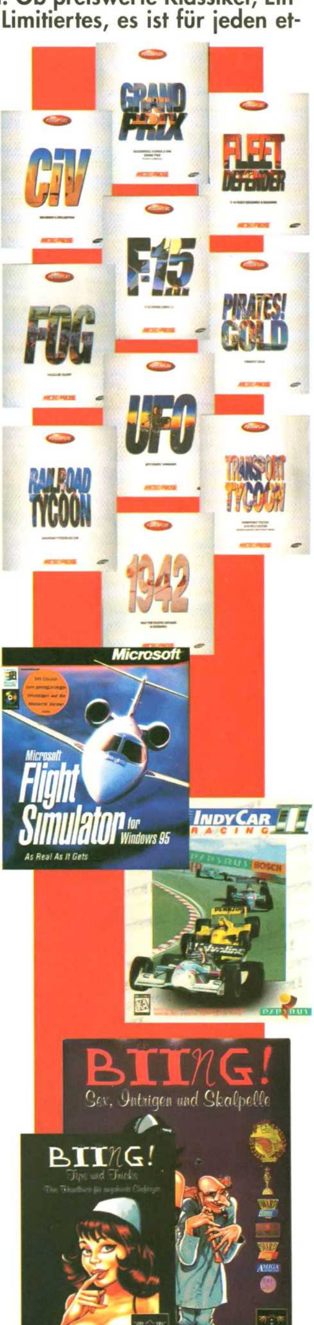
JETZT AUCH FÜR WIN 95

Seit Anfang November gibt es den legendären **Flight Simulator** von Microsoft zum Preis von 119,– DM in einer speziellen, für Pentiumrechner optimierten Win 95-Version. Im Hangar stehen mit der „Extra 300s" und einer „Boeing 737-400" auch zwei neue Flugzeuge. Drei Szenarien, reichlich Städte und etliche Features mehr haben ebenfalls auf der CD Platz gefunden. Übrigens: Piloten, die bereits mit diesem englischen Silberling ihre Runden drehen, dürfen zu Weihnachten im Austausch gegen 25 Mark auf die deutschen Maschinen umsteigen.

Auch die klassische Rennsimulation **Indycar Racing II** von Papyrus wurde im Auftrag von Sierra kräftig getunt. Auf der Hybrid-CD-ROM finden sich neben den altbekannten DOS-Boliden eine spezielle Version für Pentiums mit Win 95 sowie die Mac-Variante, der allein die per Mikro an die Boxencrew übermittelten Anweisungen vorbehalten bleiben. Das Startgeld für die Raserei über jene 15 Kurse, auf denen Formel-1-Aufsteiger Jaques Villeneuve sein Handwerk gelernt hat, beträgt 49,95 DM.

BIING! SPEZIAL

Die völlig abgefahrene Krankenhaussimulation **Biing!** von Magic Bytes/reLINE ist ab sofort rezeptfrei für gesunde 69,95 DM in einer speziellen Limited Edition erhältlich. Überforderte Manager, über denen angesichts des immens hohen Schwierigkeitsgrades bereits am Ende des ersten Tages die Pleitegeier kreisen, dürften sich besonders über das beiliegende, gut fünfzig Seiten starke Buch mit Tips & Tricks freuen. Wer dann immer noch regelmäßig in der Gosse landet, kann beim Hersteller zusätzlich für 4,95 DM eine Spielstanddisk ordern, um dem „Brainworm Memorial Hospital" unter anderem eine kräftige Finanzspritze zu verpassen. (st)





NONSENSICAL
GHOST ACTIVITIES!
MITTERNACHT HAT'S GESCHLAGEN AUF DER VERLAGSEIGENEN TURMUHR ...
DENGL
DENGL
HÜBSCHES MODELL, DIESE QWATCH — NUR LEIDER ETWAS UNPRAKTISCH ...
TIME TO WORK — DABEI WOLLTE ICH GERADE NOCH EINE RUNDE "GRAVEDIG" DADDELN ...
DENGL
ABER WIE MEINE MAMMI SCHON SAGTE: "HÄTTEST HALT WAS G'SCHEIDES G'LERNT ..." — WAS SOLL'S: ES FOLGT ALSO EINE STUNDE KETTENRASSELN, HEULEN UND ZÄHNEKLAPPERN.
TROTZALLEDEM: DER RHYTHMUS HAT WAS!
JINGL
RAS RAS RAS
DAZZL
RAZZL
RAZZL
DAZZL
DAZZL
?
ECHO?
RAS RASSL RASSL
HEY, JUNGS!
WAS SOLL DER SPUK?! SEID IHR SCHARF AUF MEINEN JOB, ODER WAS?!
ICH SAG'S DER INNUNG ...
... UND IHR WERDET EXORZIERT!
ACH, MACH' DIR RUHIG 'NEN FREIEN ABEND! DER MICHI SAGT, WIR KOMMEN HIER ERST RAUS, WENN WIR DIE RESTLICHEN 20 SEITEN FÜR'S NÄCHSTE HEFT FERTIG HABEN ...
RASSELBANDE!
RAS
RASSL RASSL

REDAKTIONSEINDRÜCKE

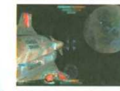
pos.: positiv beeindruckt
neg.: negativ berührt

JOE



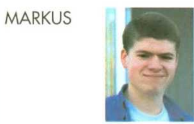

pos.: MASTER OF ORION 2
neg.: STAR CONTROL 3

MANFRED



pos.: PRIVATEER 2
neg.: BUNDESLIGA MANAGER 97



MARKUS



pos.: BUBBLE BOBBLE
neg.: PINBALL CONSTRUCTION KIT

MICHAEL




pos.: LARRY 7
neg.: HARVESTER

RICHY




pos.: TOMB RAIDER
neg.: DAYTONA USA



STEFFEN




pos.: TOONSTRUCK
neg.: BUNDESLIGA MANAGER 97

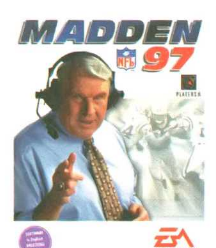
BRIGITTA






pos.: ORION BURGER
neg.: RENDEZVOUS IM WELTRAUM

Von der Runderneuerung des Heftes blieb natürlich auch diese Seite nicht verschont: Die Lesercharts wurden auf 20 Titel erweitert, dafür entfällt die Trennung nach CD- und Diskettenspielen. Darüber hinaus sind die Redakteure ab sofort mit ihren persönlichen Tops und Flops vertreten. Natürlich ändert sich dadurch nichts an unserem altehrwürdigen Brauch, jeden Monat unter allen Einsendern drei Topspiele zu verlosen. In diesem Falle wären das:







1 x Madden 97
1 x Rendezvous im Weltraum
1 x Shattered Steel

Selbstredend nehmen nur Postkarten oder Briefe mit leserlichem Absender an der Verlosung teil – und das auch nur, wenn sie an unsere neue Anschrift adressiert sind:

Joker Verlag
„Charts"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

LESERCHARTS



1. DIE SIEDLER II

2. COMMAND & CONQUER
3. SIM CITY 2000
4. WORMS
5. WARCRAFT II
6. BUNDESL. MAN. HATTRICK
7. BIING!
8. X-WING
9. WING COMMANDER IV
10. FORMULA ONE GRAND PRIX 2
11. NHL 96
12. CIVILIZATION II
13. REBEL ASSAULT 2
14. TIE FIGHTER
15. FIFA 96
16. Z
17. NEED FOR SPEED
18. SIMON THE SORCERER 2
19. PSYCHO PINBALL
20. BLEIFUSS

VERKAUFSCHARTS



1. (–) BUNDESLIGA MANAGER 97

2. (–) BLEIFUSS 2
3. (–) JAGGED ALLIANCE 2
4. (–) DAGGERFALL
5. (1) Z
6. (–) ROAD RASH
7. (–) SCHLEICHFAHRT
8. (–) BAPHOMETS FLUCH
9. (–) SYNDICATE WARS
10. (–) NHL 97
11. (–) DEADLOCK
12. (2) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
13. (–) SHATTERED STEEL
14. (–) HUGO 4
15. (4) TIME COMMANDO
16. (–) STAR CONTROL 3
17. (–) WARCRAFT II SPECIAL EDITION
18. (–) LIGHTHOUSE
19. (–) MADDEN 97
20. (–) HARVESTER

LESERUMFRAGE

Liebe Leserin, lieber Leser, wir würden Sie gerne ein bißchen näher kennenlernen – einfach, um Ihnen stets ein optimal auf Ihre Bedürfnisse zugeschnittenes Magazin bieten zu können. Helfen Sie uns doch bitte dabei, indem Sie diesen Fragebogen ausfüllen. Die Angaben dienen allein internen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergeleitet. Als kleine Entschädigung für Ihre Mühe verlosen wir unter allen Einsendern die folgenden Preise:

30 x Teamchef

10 x Urban Runner

5 x Earthsiege 2

5 x Silent Thunder

1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	besitze ich	Erwerb geplant
486er	☐	☐
Pentium 60-90	☐	☐
Pentium mehr als 90	☐	☐
4/8 MB RAM	☐	☐
16 MB RAM	☐	☐
32 und mehr MB RAM	☐	☐
bis 500 MB Festplatte	☐	☐
über 500 MB Festpl.	☐	☐
über 1 Gig Festpl.	☐	☐
Soundblaster/Pro	☐	☐
Soundblaster 16/AWE 32	☐	☐
Roland-Familie	☐	☐
Ensoniq Soundscape	☐	☐
Pro Audio	☐	☐
Pro Audio 16	☐	☐
Gravis Ultrasound	☐	☐
General MIDI	☐	☐
Double/Triple CD-ROM	☐	☐
Quadro/6fach CD-ROM	☐	☐
Achtfach und schneller	☐	☐
MS-DOS	☐	☐
Windows 3.X	☐	☐
Windows 95	☐	☐
Windows NT	☐	☐
OS/2	☐	☐
örtliches Netzwerk	☐	☐
Modem/Online	☐	☐

sonstiges:.................................

2) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger
Editorial	☐	☐	☐
Interna	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Kurzpreviews	☐	☐	☐
Spieletests	☐	☐	☐
Kurztests	☐	☐	☐
Nichtspielesoft	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐
Specials	☐	☐	☐
Update-Service	☐	☐	☐
Top Tip	☐	☐	☐
Online-Guide	☐	☐	☐
Lösungsteil	☐	☐	☐
Ghostwriter	☐	☐	☐
Joker-Shop	☐	☐	☐

sonstiges:.................................

3) CD-INHALT

Spiele auf der CD finde ich super ☐
geht so ☐
schlecht ☐
ich bevorzuge ein Top-Spiel ☐
lieber mehrere nicht so bekannte Spiele ☐

4) EINKAUF

mein Monatsbudget für Software beträgt:____ DM
mein Monatsbudget für Computermagazine beträgt: ____ DM
dabei richte ich mich nach: Testberichten ☐
Werbung ☐
Mundpropaganda ☐

5) AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN

durch Freunde ☐
durch TV-Werbung ☐
durch Radio-Werbung ☐
durch Print-Werbung ☐
Kiosk u.ä. ☐
bin schon länger Joker-Leser ☐

6) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	ja	nein
kritisch	☐	☐
informativ	☐	☐
verständlich	☐	☐
unterhaltsam	☐	☐
aktuell	☐	☐
ansprechend	☐	☐
seinen Preis wert	☐	☐

7) KAUFE PC JOKER HEFT & SPIEL KÜNFTIG

regelmäßig ☐ nicht mehr ☐
gelegentlich ☐ per Abo ☐

8) MITLESER

mein PC JOKER HEFT & SPIEL lesen noch ... andere Personen

9) KAUFE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE

Chip	☐	PC Games	☐
Com	☐	PC Go	☐
Computer Bild	☐	PC Player	☐
CT Magazin	☐	PC Praxis	☐
DOS	☐	PC Professionell	☐
PC Action	☐	PC Welt	☐
PC Direkt	☐	Powerplay	☐
PC Extreme	☐	Win	☐

10) GESCHLECHT

männlich ☐ weiblich ☐

11) ALTER: .....

12) BERUF

Schüler ☐ Angestellter ☐
Student ☐ Beamter ☐
Arbeiter ☐ Freiberufler ☐
Pensionär ☐

13) WOHNORT

alte Bundesländer: ☐
neue Bundesländer: ☐
Ausland: ☐
Großstadt: ☐
Kleinstadt: ☐
ländliche Gegend: ☐

NAME UND ADRESSE

....
....
....
....

Schicken Sie die ausgefüllte Seite (herausgetrennt oder als Fotokopie) bitte an:

Joker Verlag
„Umfrage"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Auf den folgenden Seiten, liebe Leser, begegnen Sie einer neuen Rubrik, die Sie über die aktuellen Geschehnisse und Netzadressen der Online-Welt auf dem laufenden halten will – vorzugsweise natürlich in bezug auf (Multiplayer-) Games, aber auch, falls sich sonst etwas Interessantes für Surfer tut. Den Anfang macht diesen Monat naheliegenderweise eine Bestandsaufnahme der Spieleszene, wobei neben Novitäten auch beispielhafte Programme etwas älteren Datums berücksichtigt wurden. Einen Bereich haben wir allerdings ausgeklammert, nämlich kommerzielle PC-Zockware, die (über einen meist kostenpflichtigen Server wie z.B. TEN) auch direkt im Internet spielbar ist. So was wird auf den regulären Testseiten abgehandelt; etwa „Deadly Games" in dieser Ausgabe.

FOREST FIRE!

http://gladstone.uoregon.edu/~kss/woodelf/title.html

Dieser Waldbrand lodert aus der Schublade der interaktiven Stories: Man liest einen Textabschnitt, darf sich dann zwischen mehreren Möglichkeiten der Fortsetzung entscheiden, liest wieder den dazugehörigen Textabschnitt und immer so weiter. Die wortwörtlich *brand*neue Geschichte um einen vom Spieler verkörperten Waldelf zeichnet sich innerhalb ihres Genres zwar nicht gerade durch Komplexität aus, bietet dafür aber die bislang mit Abstand beste optische Präsentation.

SPRACHE: englisch

Interaktives Leseabenteuer; beinahe schon ein Bilderbuch. Netscape enhanced

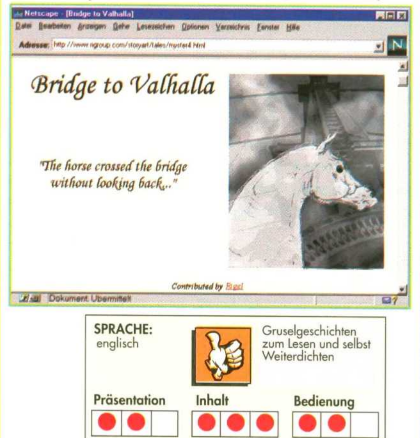
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●	●●●



TALES FROM THE VAULT

http://www.rigroup.com/storyart/tales

Als logische Weiterentwicklung des oben beschriebenen Waldbrand-Konzepts gibt es Geschichten, die tatsächlich vom User selbst ausfabuliert werden – entweder in verzweigter Baumform oder stromlinienförmig Kapitel um Kapitel. Besonders anspruchsvoll, lesens- und schreibenswert sind diese eingleisigen Geschichten aus der Gruft; konventionellere, aber meist weniger überzeugende Stories mit Baumstruktur finden sich z.B. unter der Web-Adresse **http://www.addventure.com/addventure/**.



SPRACHE: englisch

Gruselgeschichten zum Lesen und selbst Weiterdichten

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

GEMSTONE: DRAGON REALMS

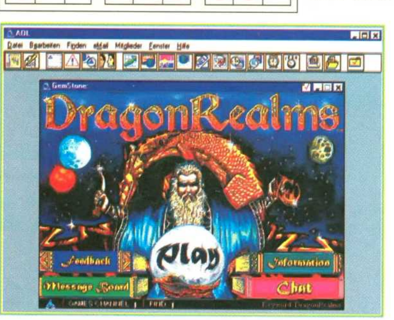
AOL: Kennwort „Dragonrealms" bzw. „Games"

Hier nun ein klassischer Multi-User-Dungeon (MUD), der nur über den Online-Dienst AOL zugänglich ist. Eine Einschränkung, aber auch ein Vorzug, da für vergleichbare Spiele via Internet stets Zusatzprogramme wie z.B. „Telnet" erforderlich sind. Der Games Channel von America Online erweist sich hingegen als nahezu unerschöpfliche und technisch unproblematische Fundgrube für virtuelle Welten dieser Art (ansonsten besonders empfehlenswert: **Black Bayou** für Horror- und **Federation** für SF-Fans). Dragon Realms jedenfalls entläßt den Spieler in die Fantasy-Metropole „The Crossing", wo er sich zunächst in eine der örtlichen Gilden einschreiben sollte. Fortan betätigt man sich als Händler, Paladin oder Dieb etc., führt Gespräche mit anderen Spielern und versucht durch das virtuelle Leben zu kommen bzw. an letzterem zu bleiben. Das abgesehen vom Startscreen grafiklose Programm erweist sich dabei inhaltlich als überaus komplex, vielfältig und insbesondere gut besucht.

SPRACHE: englisch

Ein gut spielbarer MUD klassischen Zuschnitts

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	●●●	●●



TIP DER REDAKTION

ZOLOFT

http://www.spectacle.com/

Kennen Sie Nightwatch, die faschistoide Blockwart-Organisation aus der Fernsehserie „Babylon 5"? Kennen Sie George Orwells Roman „1984"? Kennen Sie den Brettspielkrimi „Cluedo"? Wenn die Antwort dreimal ja lautet, dann haben Sie schon eine recht gute Vorstellung von dem, was Sie in diesem Online-Game mit Shockwave-Unterstützung erwartet: Als Bürger einer nicht näher bezeichneten „Community" und im Auftrag des „Lordprotektors" gilt es, Schwarzbrennern auf die Schliche zu kommen, Vagabunden auszuspähen oder auch mal einen Mörder zu fangen – alles zur höheren Ehre der „Commerce Sphere"; was immer das sein mag. Zielobjekt der Observation ist eine für Wohnzwecke umgebaute Kathedrale, über deren Mieter Dossiers existieren. Zudem wimmelt es in jedem Appartment nur so von versteckten Mikros und Kameras.

In der Praxis hört man sich WAV-Files an, betrachtet (um der Atmosphäre willen teils bewußt mit Störungen versehene) Bilder und Videos mit soliden Darstellern oder studiert Dokumente, um so den jeweiligen Auftrag zu erledigen. An dessen Schluß steht die Beantwortung eines Fragebogens zum Fall; die offensichtlich beabsichtigte Gänsehaut („Meine Güte, was tue ich da eigentlich!?") gibt's umsonst dazu. Derzeit stehen unter oben genannter Adresse fünf solcher Schnüffelstudien zur Wahl, monatlich soll eine weitere Episode hinzukommen. Wir können dieses reizvolle Verschwörungsspiel also nur ganz konspirativ weiterempfehlen.



SPRACHE: englisch

Kriminalistischer Tüftelstoff der politisch inkorrekten Art, Netscape enhanced, Shockwave erforderlich

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●●○

SOL

http://www.freeport.de

Und nun zu etwas ganz anderem: Nicht völlig neu, aber dafür gut und vor allem zur Abwechslung mal deutsch ist dieser futuristische Mix aus Konflikt- und Wirtschaftssimulation. Man wählt gegen Preisgabe der E-Mail-Adresse einen Spielernamen sowie ein Paßwort (was bei uns Schwierigkeiten machte, weil das Programm den Buchstaben „G" partout nicht akzeptieren wollte), und schon ist man mitten im rundenweise ablaufenden Geschehen. Auf einer in Quadratfelder eingeteilten Planetenoberfläche sind da Gebäude zu errichten, man betreut die landwirtschaftliche Ernährung seiner Untergebenen und eröffnet sich durch Forschung immer weitere Optionen. Eine Aktionsbegrenzung pro Zug existiert im strengen Sinne nicht, aber natürlich muß sich der Sol-Imperator wohl oder übel im Rahmen des wirtschaftlich und finanziell Machbaren halten.

Wer das tut, kann dann irgendwann mit anderen Spielern Botschaften austauschen oder gar Raumfahrzeuge bauen, um weitere Planeten zu kolonisieren bzw. die Liegenschaften der konkurrierenden Herrscher mit Krieg zu überziehen. Das Programm kommt gänzlich ohne Plug-Ins oder anderen Schnickschnack wie z.B. Java-Applets aus, kann trotzdem eine akzeptable Optik vorweisen und funktioniert zudem noch ordentlich schnell – darüber hinaus darf man sogar die komplette Grafik auf seinen Rechner herunterziehen. Trotz der hin und wieder etwas komplizierten Steuerung ist Sol damit ein echtes Schwergewicht unter den Multi-User-Games im Netz.



SPRACHE: deutsch

SF-Simulation für Manager und Strategen, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●○	●●●	●●○

JURASSIC PARK – THE RIDE

http://jurassic.unicity.com/jurassic.html

Wurden auf diesen Seiten bisher Spiele vorgestellt, die grundsätzlich mit konventioneller Online-Ausrüstung (Netscape-Standard plus allenfalls ein oder zwei Plug-Ins) ansurfbar sind, so ist dieses aus JAVA-Applets bestehende Dinoabenteuer ein Musterbeispiel für die Verwendung neuer Technik im Netz. Ein Musterbeispiel leider auch dafür, was diese in Wahrheit noch nicht leistet: Allein das Laden dauert hier unter Umgehung von Video-Intro und anderem Schnickschnack sowie unter optimalen Bedingungen (Pentium samt ISDN-Zugang) mehr als zehn Minuten. Über andere Konfigurationen decken wir lieber den gnädigen Mantel des Schweigens! Das eigentliche Spiel, bei dem man durch 3D-Korridore navigiert und möglichst keinem Raptor in die Fänge gerät, läuft dann aber in ordentlichem Tempo ab. Nachdem man jedoch hinter der dritten Ecke schon wieder im Sauriermagen landete, verzichtet man dankend auf die erneut erforderliche Ladeprozedur. Kurzum, dieser Urzeitpark ist seiner Zeit vorläufig noch voraus – keine 65 Millionen Jahre, aber doch zumindest eine Hardwaregeneration.





SPRACHE: englisch

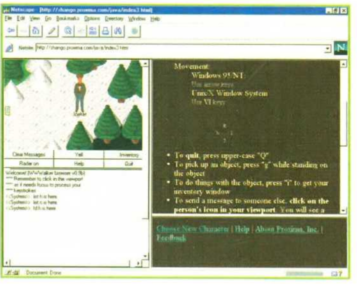
Erstklassiges Online-Adventure zum Film, allerdings für die Hardware von 1999. Netscape enhanced, JAVA-Kompatibilität erforderlich

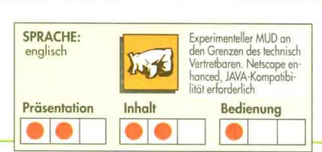
Präsentation	Inhalt	Bedienung
3/3	2/3	0/3

WWWALKER

shango.proxima.com/java/index3.html

Dieser Multi User Dungeon ist ein überzeugenderer Vertreter der JAVA-Zunft: nicht ganz so weit über dem Teppich, aber doch viel interessanter als die sonst JAVA-üblichen, weit unter PD-Niveau angesiedelten Klons von „Arkanoid" oder „Tetris". Man wandelt dabei immerhin durch eine grafische Iso-Welt, kann Gegenstände aufsammeln und dergleichen mehr. Dazu kommen natürlich die von MUDs gewohnten Chat-Funktionen. Auch die Ladezeit hält sich ab einem Pentium halbwegs in Grenzen, dafür kann es hier zur Arbeitsverweigerung bei der Steuerung des Charakters kommen. Na schön, richtig spielen wollten wir auch mit dem Wwwalker nicht, aber zur Demonstration der Möglichkeiten von JAVA ist das Game durchaus verwendbar.





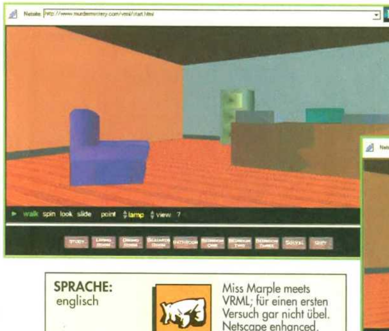
SPRACHE: englisch

Experimenteller MUD an den Grenzen des technisch Vertretbaren. Netscape enhanced, JAVA-Kompatibilität erforderlich

Präsentation	Inhalt	Bedienung
2/3	2/3	1/3

3D MURDER MYSTERY

http://www.murdermystery.com/vrml/start.html



Intime Kenner der Datenfeldwege sind häufig der Meinung, daß die Online-Zukunft dreidimensional ist. Wer den diesbezüglich gerne verwendeten VRML-Standard einmal am praktischen Beispiel gesehen hat, könnte dieser Prophezeiung durchaus zustimmen – selbst wenn es sich wie hier „nur" um das ältere VRML 1.0 handelt. Geschwindigkeit ist bei Murder Mystery jedenfalls kein Thema, nicht mal dann, wenn man sich stufenlos und in beliebiger Richtung durch die Räume eines Hauses bewegt. Ja, selbst auf Personen nebst Beschreibungen wird man stoßen. Inhaltlich geht es nämlich in Manier des Brettspielklassikers „Cluedo" darum, einen Mord aufzuklären. Daß die Spieltiefe dabei keine Rekorde bricht, dürfte in der Natur des Konzepts liegen.

SPRACHE: englisch

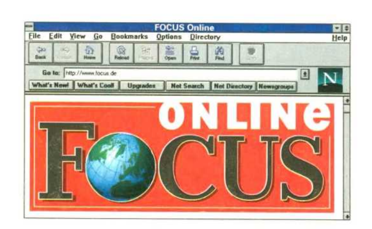
Miss Marple meets VRML; für einen ersten Versuch gar nicht übel. Netscape enhanced, Live 3D erforderlich

Präsentation	Inhalt	Bedienung
3/3	1/3	2/3

Unbegrenzte Freistunden im Internet.

150 deutsche Provider im Vergleich.

http://www.focus.de/provider



24 Stunden Fakten, Fakten, Fakten.

MC&LB

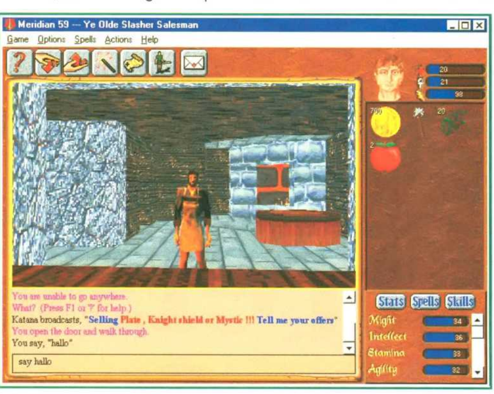
MERIDIAN 59

http://meridian.3do.com/meridian/

Zu den spektakulärsten Online-Spielen gehören die oft kostenpflichtigen Optikorgien kommerzieller Hersteller bzw. Provider. Hier wären, wenn man den Spielbegriff mal ein wenig weiter faßt, grafische Chat-Lines im Stil von CompuServes „Worlds Away" ebenso einzuordnen wie das von Origin nunmehr für Anfang 97 angekündigte „Ultima Online" oder auch Kesmais Netz-Versionen von „Harpoon" bzw. „Air Warrior". Einen brandneuen, besonders interessanten, aber nicht ganz unproblematischen Kandidaten von Studio 3DO wollen wir hier vorstellen.

WAS?

Im Kern handelt es sich dabei um einen Multi-User-Dungeon, kurz MUD genannt. Die Rede ist also von einem Programm, in dem viele Teilnehmer aus aller Welt gleichzeitig durch Städte, Wildnisse und Verliese abenteuern können, wobei der hauptsächliche Reiz in der Interaktion mit „wirklichen", weil von echten Menschen gesteuerten Figuren liegt. Obwohl häufig bei den Rollenspielen eingeordnet, weil deren klassische Elemente wie z.B. Charaktergenerierung und -entwicklung, Monster, Kämpfe und Labyrinthe sich hier wiederfinden, sind Meridian 59 und seine Genrekollegen jedoch strenggenommen keine Spiele. Zumindest keine im herkömmlichen Sinn; vielmehr haben wir es hier mit einem Genre irgendwo zwischen Weltensimulation und Schwatzbude zu tun.



Dieser Herr verkauft Waffen und Rüstungen

WIE?

Im Unterschied zu den Bleiwüsten der vorigen MUD-Generation bietet Meridian 59 texturierte, beliebig begehbare Polygongrafik, die beinahe schon mit der Optik moderner Computer-Rollenspiele konkurrieren kann. Besonders erfreulich, daß das Programm selbst mit 14.400er-Modems ausgesprochen flott reagiert. Dieses kleine Wunder wird dadurch möglich, daß der Spieler die benötigte Software für ca. 99,– DM im Laden kaufen muß (zehn US-Dollar Monatsgebühr kommen für den Betrieb hinzu) und auf seinem Rechner installiert. So gehen nur die Steuerbefehle bzw. Chat-Inhalte über das Netz. Um so unbeschwerter genießt man all die netten Gespräche, Reisen und Kämpfe, die es hier mittels einer ganz gewöhnlichen Maus/Icon-Steuerung zu bestehen gilt.

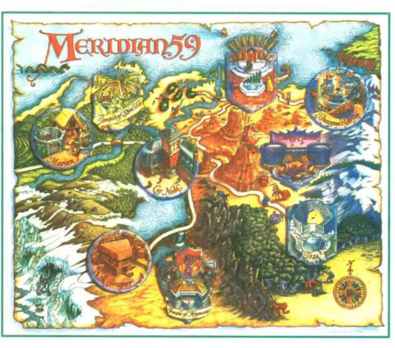


Beschreibungen von Items oder Charakteren können aufgerufen werden

WO?

Der Meridian-Server wird beim Einloggen automatisch angewählt, den paßwortgesicherten Zugang muß man unter der obenstehenden WWW-Adresse beantragen. Schade nur, daß zwei böse und insbesondere bösartig versteckte Stolpersteine den Weg in die Gemeinschaft der Meridianer verbauen, so daß unser ansonsten begeisterter Daumen letztlich partout nicht nach oben wollte.





Die der Packung beiliegende Landkarte der Meridianer Gegend

VORSICHT, FALLE!

Unvorsichtige Käufer können mit Meridian 59 üble Pleiten erleben: Erstens benötigt man zum Spielen einen **direkten SLIP/PPP-Zugang** ins Internet; Kunden der großen Online-Dienste schauen also zumindest vorläufig noch in die Röhre. Außerdem ist eine **Kreditkarte** (American Express, VISA oder Mastercard) zwingend erforderlich, und man braucht schon eine Lupe, um den entsprechenden Hinweis auf der Packung zu entdecken. Daß die ersten 30 Tage gebührenfrei sind, ist da nebensächlich – ohne gültige Kreditkartennummer wird erst gar kein Account ausgestellt.

SOFTWARE 2000

http://www.software2000.de

Die Eutiner Spielehersteller scheinen es mit ihrer Präsenz im Internet nicht allzu genau zu nehmen, zumindest legt das reichlich dürftige Angebot diese Vermutung nahe. Lediglich die Auflistung der kommenden oder neu aufgelegten Titel wird regelmäßig aktualisiert. Der angekündigte Rest (wie z.B. nähere Informationen zur Firmengeschichte oder die Entstehung eines Computerspiels) führt bloß zu einer E-Mail-Adresse für Anregungen und Beschwerden.



SPRACHE: deutsch

Optisch und inhaltlich dünne Vorstellung der deutschen Softwareschmiede, Netscape 2.0 enhanced

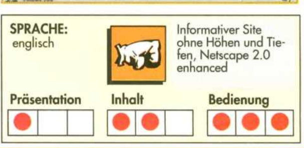
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	●	●●

SIERRA ON-LINE

http://www.sierra.com

Außer der gleich zu Beginn gestarteten und immer wieder wechselnden Werbeseite finden sich auf dem Site der Kalifornier die obligatorischen Neuvorstellungen und Sonderangebote inklusive Online-Bestellung. Zudem lassen sich diverse Kartenspiele direkt im Internet zocken und der Server gezielt nach Stichworten durchforsten. Eine spezielle „Kid Zone" ist ebenfalls gerade in Arbeit. Lediglich die etwas biedere Aufmachung trübt den Aufenthalt auf den sehr übersichtlich angeordneten Pages.





ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com

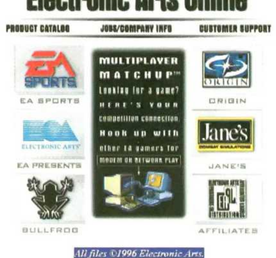
SPRACHE: englisch

Abwechslungsreicher und informativer Site des Software-Giganten

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

Nur die neueren Titel der elektronischen Artisten werden hier in Bild und Video aufgelistet, insbesondere die 97er Versionen der „EA Sports"-Reihe. Per „Multiplayer Matchup" können diese auch gegen menschliche Gegner im Internet gespielt werden. In „Jane's" wiederum lassen sich Unmengen von Details und Hintergrundinfos zu allen technischen Simulationen abfragen. Da zu guter Letzt auch Patches und Links zu EA-Softwarelieferanten wie Bullfrog nicht fehlen, lohnt es sich, hier immer wieder mal vorbeizuschauen.

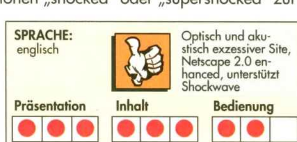




VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

http://www.vie.com

Die interaktive Unterhaltungsabteilung der englischen Jungfrauen zeigt sich im Netz ganz von der verspielten Seite: Neben der Standardversion stehen dem mit dem Plug-In „Shockwave" gestählten Surfer auch die Optionen „shocked" oder „supershocked" zur Wahl, um an Patches, Screenshots und Videofilmchen der aktuellen Spiele zu gelangen. Dank der Suchfunktion sind auch die Firmendaten schnell durchwühlt, doch liegt der eigentliche Schwerpunkt auf Präsentationsspielereien, die fast schon hörbar laut nach einer schnellen Verbindung schreien.





BOMICO

http://www.bomico.de

Neben den aktuellen Tips des Monats lassen sich hier Informationen und Screenshots von zukünftigen Projekten anzeigen oder gleich das passende Demo herunterladen. Erwähnenswert ist außerdem die Abteilung für Tips und Tricks, die auf übersichtliche Weise FAQs, Savestände, Patches und einen Antwortservice per E-Mail anbietet.

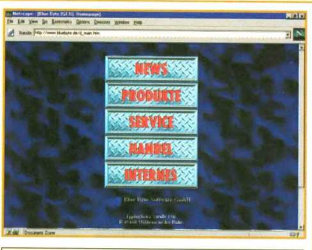




BLUE BYTE

http://www.bluebyte.com

Von dieser Über-URL aus lassen sich neben den deutschen Seiten auch die amerikanischen und englischen anwählen – freilich dürften letztere für die hiesigen Surfer von eher untergeordnetem Interesse sein. Wie auch immer, unter *www.bluebyte.de/ d_main.htm* finden sich übersichtlich präsentiert die gewohnten Patches, Produktvorstellungen und -neuigkeiten. Wer einen Gewerbenachweis besitzt, kann darüber hinaus auch Poster, Demos und ähnliche Kleinigkeiten bestellen. Lohnenswerter für die Allgemeinheit ist die Rubrik „Internes", die neben einer Galerie mit originellen Bildern und Klatschgeschichten auch ein Pendant zum „Angestellten des Monats" enthält. Ja, selbst die Fanpost ist einen Abstecher wert, finden sich hier doch literarische Kleinode wie ein reichlich schräges Loblied auf das Kultspiel „Die Siedler II".





EIDOS INTERACTIVE

http://www.eidosinteractive.com

Das Label Eidos Interactive ist bekanntermaßen ein Zusammenschluß ehemals eigenständiger Softwarehäuser wie Domark oder der Centregold-Gruppe. Auf ihren heftig animierten Seiten (eine Low-Bandwith-Version ist ebenfalls verfügbar) findet sich somit eine breite Auswahl von Screenshots und Videofilmchen, sortiert nach System und Aktualität der Spieletitel. Natürlich fehlt auch eine Service-Ecke nicht, in der die passenden Hints, Patches und Demoversionen auf Abruf bereitstehen. Die zusätzlich aufgeführten Links sind jedoch vornehmlich für Hardwarefreaks von Nutzen.



SPRACHE: englisch

Nett präsentierter Site mit durchschnittlichem Angebot, Netscape 2.0 enhanced

Präsentation ●● **Inhalt** ●● **Bedienung** ●●

MICROPROSE

http://www.microprose.com

Die amerikanischen Simulationsspezialisten empfangen ihre Besucher auf einem originell strukturierten und mit den verschiedensten Hintergrundbildern optisch aufgewerteten Site. Anhand des omnipräsenten Suchsystems läßt sich die Spielepalette nach Entwicklerberichten, technischen Hilfestellungen oder Pressekommentaren durchforsten, wobei auch eine kleine Auswahl an Updates, Patches und FAQs vorhanden ist. Den Abschluß bilden die unvermeidlichen Online-Kataloge sowie Informationen rund um das Softwarehaus selbst.



SPRACHE: englisch

Abwechslungsreich gestalteter Site mit interessanten Features

Präsentation ●● **Inhalt** ●●● **Bedienung** ●●●

LÖSUNGSHILFEN 1/97

Ein neues Jahr, ein neues Gesicht und natürlich eine Menge neuer Tips und Tricks auf den kommenden Seiten. Neuigkeiten also, soweit das Auge reicht. Da ist es doch gut zu erfahren, daß einige Dinge nie aus der Mode kommen werden...



Markus

Im Klartext: Auch in Zukunft sind wir auf Ihre Lösungen, Tricks, Cheats, Kartenmaterial usw. angewiesen, wobei natürlich einige Regeln zu beachten wären. So haben beispielsweise Texte im ASCII-Format wesentlich bessere Chancen auf Veröffentlichung und das **Honorar von bis zu 300 Mark** als simple Ausdrucke oder gar handgekritzelte Notizen. Außerdem bitten wir von Tips zu indizierten oder indizierungsgefährdeten Titeln abzusehen, da diese von vornherein in den Papierkorb wandern (müssen). Weitere Kriterien sind selbstredend Aktualität und „Dringlichkeit" der Beiträge, wobei sich letztere vornehmlich an Zahl und Verzweiflung der Leseranfragen bemißt. Zu diesem Zweck steht unsere **telefonische Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Rufnummern 08106/89 96 02-03** zur Verfügung, weitergehende Fragen können auf diesen Seiten künftig auch schriftlich gestellt werden. Die Anlaufstelle für Ratsuchende und Hilfeleistende ist der

Joker Verlag · „Lösungshilfen" · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham

Gelöst	Tips und Codes zu	Cheats zu	Hex-Codes zu
Lighthouse	Crusader: No Regret Elisabeth I Lemmings Paintball Time Commando Virtua Fighter PC	Radix – Beyond the Void Rayman Time Commando	Die Fugger II Schleichfahrt

GELÖST

Lighthouse

Andreas Kamenzin aus München ist der geborene Leuchtturmwärter, denn er hat für uns Sierras kniffeliges Adventure in Rekordzeit gelöst. Dies ist allerdings nur eine der möglichen Lösungsvarianten – wenn man nämlich die Schauplätze in einer anderen als der hier beschriebenen Reihenfolge besucht, können sich Abweichungen ergeben.

Der Beginn

Im Haus verschiebt man den Stuhl und liest das Tagebuch aus der Schublade durch. Aus der auf dem Schreibtisch stehenden Kiste entnimmt man das Feuerzeug, danach hört man

sich die drei Nachrichten des Anrufbeantworters an. Im Fenstertisch liegen die Autoschlüssel, dann schnappt man sich noch den Regenschirm und die Tasche von der Garderobe, bevor man die Tür öffnet und mit dem Schlüssel das Auto anklickt. Es folgt eine automatisch ablaufende Fahrt zum Leuchtturm.

Vor dem Leuchtturm

Vor dem Haus entnimmt man zunächst aus dem Briefkasten einen Brief. Dann nähert man sich der Haustür und schnappt sich aus der links hängenden Laterne einen kleinen Schlüssel. Vor der Tür klickt man an den unteren Bildrand, um einen Blick auf die Fußmatten zu werfen. Die vier Gegenstände können umherbewegt werden, so findet sich der Haustürschlüssel. Bevor das Haus betreten werden kann, geht's erst mal nach rechts zu einem kleinen Verschlag. Diesen öffnet man mit dem Schlüssel aus der Laterne, drinnen nimmt man die Brechstange an sich und legt die beiden linken kleinen Schalter des Elektrokastens um – der dritte Hebel läßt sich dagegen erst später bewegen.

Im Leuchtturm

Nun brennt im Inneren des Hauses Licht, so daß es betreten werden kann. Zunächst betritt man das Zimmer auf der linken Seite und liest die auf dem Küchentisch herumliegenden Papiere auf und durch. Aus dem Kühlschrank entnimmt man eine Babyflasche Milch, und bei näherer Betrachtung des Bücherregals findet sich ein Kompaß. Weiter geht's in dem gegenüber liegenden Kinderzimmer. Der Spielzeugsoldat wird eingesackt, und Amanda mit der Milchflasche gefüttert, da sie nach dem Anklicken zu greinen anfängt. Rechter Hand finden sich auf einem kleinen Tisch wiederum einige Blätter, die durchgelesen werden. Bevor man den Raum verläßt, wird noch der Wecker eingesteckt. Nun begibt man sich in das Wohnzimmer (der erste Raum neben der Haustür).

Die Entführung

Sobald man nun Babygebrüll hört, sollte man alles stehen und liegen lassen und einen Blick in das Kinderzimmer werfen, um in einer Echtzeit-Sequenz zu sehen, wie Amanda von einem unheimlichen Wesen entführt wird. Das entstandene Dimensionstor sollte allerdings nicht betreten werden. Vielmehr geht's zurück in das Wohnzimmer, um dort aus dem linken Regal einen mechanischen Vogel, zwei kleine rote Objekte und einige Muscheln zu entnehmen. Danach wendet man sich dem gegenüberliegenden Sekretär zu.

Der Tresor

In der oberen rechten Schublade findet sich ein Brieföffner, mit dem der Brief aus dem Postkasten geöffnet werden kann. Die dort aufgeschriebene Zahlenkombination „5-18-28" ist die Öffnungskombination eines Tresors, den man im hinteren Teil des Zimmers findet. Hierzu werden in der zweiten Reihe des dort befindlichen Wandregals einige Bücher verschoben, schon ist der versteckte Safe gefunden. Diesen klickt man an und gibt die beschriebene Zahlenkombination in folgender Reihenfolge ein: Um die Zahl 5 einzustellen, wird nach rechts gedreht, um die Zahl 18 einzustellen, klickt man nach links, achtet aber darauf, daß man dabei einmal um die Zahl 0 herumdreht! Die letzte Zahl 28 wird dann wieder nach rechts eingestellt. Im Safe finden sich Notizen, die durchgelesen werden, wobei insbesondere das Datum der Seite 59 zu beachten ist (8-24-96), denn dies ist die Zahlenkombination der verschlossenen Labortür am Ende des Flurs. Nun schaut man sich wieder den Sekretär an, liest die aufgefundenen Notizen durch, beachtet dabei die Zeichnung mit dem Vogel im Kreis und klickt auf den magischen Würfel.

Der magische Würfel Teil I

Wenn man diesen herumdreht, kann einer der grauen Knöpfe auf einer der Seiten angeklickt werden, dadurch verschiebt sich eine Würfelwand und offenbart ein dahinter liegendes, Tangram-ähnliches Mosaik. Die hell schattierten Flächen werden von links oben bis rechts unten der Reihe nach angeklickt (die Reihenfolge kann von Spiel zu Spiel etwas variieren), danach verschiebt man die dunkleren Flächen so lange, bis etwas links von der Mitte ein roter Knopf enttarnt wird. Der rote Knopf wird gedrückt, dann der große rote Knopf von der gegenüberliegenden Seite, es folgt der graue Knopf auf einer der anderen Würfelseiten und letztendlich wieder der große rote Knopf. Es öffnet sich eine kleine Schublade, aus der man einen kleinen Schlüssel entnimmt. Durch einen weiteren Druck auf den roten Knopf verschiebt sich noch eine Würfelseite ein wenig. Diese bringt man in den Vordergrund und klickt dort die hellbraune Fläche in der unteren rechten Ecke der Öffnung an. Es erscheint ein Verschiebepuzzle mit einem Vogel, dasselbe Bild war bereits auf den zuvor aufgefundenen Papieren.

Eine kleine Mogelei

Wer das Verschiebepuzzle umgehen will, der kann, nachdem das Puzzle erscheint, wieder zurück zur Wohnzimmeransicht gehen, danach erneut zur Würfelansicht wechseln, um dort das Verschiebepuzzle zu aktivieren. Nachdem dieser Vorgang viermal wiederholt wurde, sollte (zumindest in der englischen Version) ein Knopf mit der Aufschrift „Solve it?" erscheinen, ein Mausklick darauf löst das Verschiebepuzzle automatisch.



Der Würfelcheat ist aktiviert

Der magische Würfel Teil II

Durch das gelöste Verschiebepuzzle wird ein Papierstreifen ausgeworfen, auf dem vier Symbole stehen. Deren Reihenfolge variiert von Spiel zu Spiel und sollte daher möglichst aufgeschrieben werden! Zumeist handelt es sich dabei aber um (von oben nach unten) Kreis, Dreieck, Quadrat und Kreuz. Der Würfel wird wieder gedreht, man klickt auf einen der Flügelknöpfe und danach auf einen der grauen Knöpfe. Es öffnet sich eine weitere Seite und enthüllt mehrere farbige Mosaiksteine und zwei Fische. Man klickt die vier blauen Flächen, danach das untere Fisch-Symbol und

den zuvor hinter dem Fisch verborgenen Knopf an. Daraufhin werden die grauen Flächen und der obere Fisch angeklickt. Es erscheint ein Schlüsselloch, in das man den kurz zuvor aufgefundenen kleinen Schlüssel einstecken kann. Der Würfel öffnet sich, und es zeigt sich eine graue Scheibe. Mehr kann an dieser Stelle noch nicht getan werden, daher wendet man sich zunächst mal dem Labor am Ende des Hausflurs zu.

Das Labor

Das Zahlenschloß an der Tür wird mittels der auf den Papieren gefundenen Kombination (8-24-96) geöffnet. Drinnen nähert man sich der weiß/roten Maschine, öffnet sie und drückt auf den Knopf, um sie zu aktivieren. Die weiße Kiste an der Tür wird durch zweimaligen Einsatz der Brechstange geöffnet und um einen grünen Leuchtkristall erleichtert. Vom Arbeitstisch schnappt man sich den Lötkolben, die Sicherung und einen vor dem Mikroskop liegenden kleinen schwarzen Draht. Die Papiere werden natürlich auch gelesen und eingesackt. Der Verschluß des Bullerofen-ähnlichen Gebildes links neben dem Schaltpult wird geöffnet, die defekte Sicherung durch die neue ersetzt und der ausgebrannte Draht mit dem schwarzen Draht ausgewechselt. Der neue Draht wird mit der Lötpistole an beiden Seiten befestigt. Am Schaltpult werden zunächst die acht kleinen Schalter und danach der linke Hebel betätigt, dadurch sollte das Licht angehen. Man begibt sich zu den Holzstufen, öffnet die Luke durch den dreimaligen Einsatz der Brechstange und geht ein Stockwerk höher. Die ausgebrannte grüne Lichteinheit in der weißen Tonne wird gegen den grünen Kristall ausgetauscht, und ein Bild weiter oben wird der weiße herunterhängende Draht in die Lichtlinse eingestöpselt. Nun fehlt nur noch der Stromanschluß, dazu verläßt man kurz das Haus und geht wieder in den kleinen Schuppen, wo nun endlich der dritte Schalter umgelegt werden kann. Wieder zurück im Labor nimmt man sich als nächstes einen neuen grünen Leuchtkristall aus der weißen Kiste, begibt sich zum Computer und drückt dort auf das aufblinkende „Retry". Am gegenüberliegenden Schaltpult kann nun der rechte Hebel umgelegt werden, dadurch öffnet sich das Dimensionstor, das man ohne zu zögern betritt.

Der Zugang zum Vogelturm

Man findet sich an einem Strand wieder, dort geht's als erstes auf den Steg, an dessen Ende am Boden ein kleiner grüner Handbohrer herumgammelt. Direkt links vor dem Steg findet sich auch eine Flasche, in der ein Brief mit einigen Koordinaten (20 Grad Nord, 118 Grad West) steckt. Nun weiter in Richtung des Turmes, der am Horizont zu sehen ist, wobei man unterwegs möglichst viele kleine Steine aufsammeln sollte. Vor der Turmbrücke klickt man die kleine Metallplatte des linken grauen Podests an, in die dadurch entstehende Öffnung wird der zuvor gefundene grüne Handbohrer eingestöpselt. Es steht nun eine weitere kleine Verschiebearbeit an: Man muß den Haken nach unten rechts dirigieren, damit er bei der Aufwärtsbewegung den freistehenden silbernen Hebel nach oben zieht, um so die Zugbrücke herunter zu lassen.

Der Vogelmann wird ausgetrickst

Zunächst marschiert man nun ganz nach oben bis zu einem grünen Tor, das von einem mechanischen Vogel bewacht wird. Den mitgeführten Spielzeugsoldaten erleichtert man um den Aufziehschlüssel und steckt diesen in den mitgebrachten mechanischen Vogel. Dieser wird in die rechts hängende Kuckucksuhr verfrachtet, und wenn man das Pendel anklickt, so verscheucht dies den Wächtervogel. Nun kann das grüne Tor passiert, und – bevor man den dahinter liegenden Raum betritt – noch kurz abgespeichert werden, denn jetzt muß es fix gehen: Man geht schnurstracks zum großen Schrank, und öffnet dort eine kleine, im rechten unteren Teil befindliche Schublade. Nachdem dort einige Schrauben verschoben und eine Holzplatte geöffnet wurden, findet sich ein goldener Schlüssel, mit dem man flugs das offenstehende Fenster verschließt. Wenn diese Aktion nicht schnell genug durchgeführt wird, entwendet der Vogelmann nämlich einen wichtigen Gegenstand aus dem Schrank.

Das obere Turmzimmer

Nun kann man in aller Ruhe den großen Schrank durchsuchen: In der unteren linken Schublade findet man zwischen der dritten und vierten abgelegten Akte einen Schlüssel. In der mittleren größeren Schublade findet sich ein Korkenzieher-ähnlicher Hebel (den der Vogelmann stehlen wollte). In der oberen linken Schublade werden die Gegenstände etwas verschoben, bis man eine Drahtfeder findet. Die Schriftrollen hinter dem mittleren Holzpanel werden, soweit möglich durchgelesen. Mit dem kleinen Schlüssel aus den Akten öffnet man die kleine Schublade neben dem Totenkopf und schnappt sich die merkwürdige Metallpfeife. Die durchsichtige und orange Vase werden zum Totenkopf respektive der braunen Vase hingestellt, dann klickt man an den Ort, an dem die Vasen zuvor waren, und kann so das Laternen-artige Objekt aufnehmen. Der Tote in dem Sessel braucht sein Medaillon bestimmt auch nicht mehr, nur an die Deckenleiter ist vorerst noch kein Rankommen, so daß man den Raum verläßt und ein paar Treppenstufen hinunter in den unteren Raum geht.

Der Vogelmann wird nochmal ausgetrickst

Wenn man sich dem Raum mit dem Vogelmann nähert, läßt dieser ein Gitter herunter. Hier sollte man darauf achten, welchen Hebel er dafür betätigt. Zur Strafe wird der Vogelmann mit einem der aufgelesenen Steine vom Strand beworfen, und während er zurücktaumelt, erfolgt ein zweiter Wurf in Richtung Gitterhebel. Das Gitter hebt sich, man schreitet flugs hindurch, und der Vogelmann flieht aus dem Fenster, welches hinter ihm sogleich wieder mit dem roten Schlüssel verrammelt wird.

Fundstücke im Vogelturmzimmer

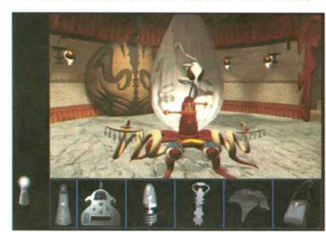
Auf dem großen Tisch finden sich ein kreuzförmiges Werkzeug sowie einige Schrauben. Auf dem kleinen Tisch steht ein radioähnliches Gerät, das man mit dem frei beweglichen Dreharm zum Tisch verfrachtet, wo es unter erneuter Zuhilfenahme des Dreharms geöffnet wird. Mit dem Kreuzschlüssel werden zwei Schrauben gelockert, um den ausgebrannten Draht durch den im oberen Raum gefundenen zu ersetzen. Das Gerät wird mittels des Dreharms wieder sachgemäß verschlossen, und schon ist man stolzer Besitzer einer Fernbedienung, welche die Leiter im oberen Raum herunterläßt, was man als nächstes auch gleich in die Praxis umsetzt.

Das Dachgeschoß des Vogelturms

Hier werden zwei auf dem Boden liegende Zahnräder, ein Inbusschlüssel vom Tisch sowie ein an einem Stützbalken hängender Drehhebel eingesackt. Neben den Schienen befindet sich ein freistehender Pfosten, in den die beiden Zahnräder sowie der Drehhebel eingesetzt werden. Der Inbusschlüssel kommt an einen metallischen Körper, der an einer Stahlstange befestigt ist, und nach einem weiteren Mausklick dorthin rollt ein Flugapparat die Schienen hinunter. Der Drehgriff wird an den Zahnrädern des Pfostens eingesetzt, und man dreht diesen genau 14 mal. Der Flugapparat ist nun startklar, man besteigt ihn, öffnet die schwarze Verriegelung des braunen Hebels, legt diesen um und schwebt davon zu Lyras Tempel. (Anmerkung: In anderen Lösungswegen kann man mit der Metallpfeife den Flugapparat herbeiordern).

Lyras Tempel

Am Strand sammelt man ein paar Muscheln auf, bevor es mit dem Aufzug nach oben geht. Man betritt die dem Aufzug gegenüber liegende Tür und schwatzt mit Lyra solange, bis sie ein paar Muscheln und Schrauben erwähnt, die man ihr als großzügiges Geschenk gerne überreicht. Der Dank besteht zwar in einem weiteren Wortschwall, nur leider will sie uns noch immer nicht trauen. Wenn man sich wegdreht, fängt sie wieder an zu schwatzen, und man sollte ihr solange zuhören, bis sie sich nur noch wiederholt. Nun verläßt man den Raum und begibt sich in das rechte Gemach. Dort ist ein zwiebelähnliches Gebilde. Man klingelt zunächst mit den linken und, solange diese noch ertönen, mit den rechten kleinen Glocken und wiederholt diese Aktion, so daß sich die Metallzwiebel öffnet. Die beiden horizontal verschiebbaren Drehhebel müssen so eingestellt werden, daß sich ein durchgehender vertikaler Schlitz bildet. Die folgenden Aktionen müssen sehr schnell hintereinander ausgeführt werden: Man zieht den großen oberen Hebel in Richtung Betrachter und klingelt wieder mit den linken und rechten Glocken. Jetzt zieht man den gewundenen Hebel nach links, woraufhin der Apparat eine CD ausspuckt, die natürlich eingesteckt wird. Mit der begibt man sich in den linken Raum und legt sie auf das linke blaue Glaspult. Der Lohn besteht in einer weiteren längeren Ansprache von Lyra, danach sollte wieder abgespeichert werden.



Deutlich zu sehen:
Der graue, vertikale Schlitz der Zwiebel

Der Vogelmann wird zum drittenmal hereingelegt

Man geht zurück in den mittleren Raum und stellt sich dort an das Schaltpult. Mit dem Horizontalknopf wird der Magnetarm soweit wie möglich nach links verschoben. Dann sollte der Vogelmann auftauchen und Lyra angreifen. Mit dem vertikalen Schalter angelt

man in einer Echtzeit-Sequenz nach dem Vogelmann und versucht, diesen mit dem Magnet einzufangen. Das muß wahrscheinlich mehrmals versucht werden, da hierbei ein exaktes Timing vonnöten ist. Wenn es nicht geklappt hat, sollte man den zuvor gespeicherten Spielstand laden, im Erfolgsfall dagegen wurde das Vertrauen von Lyra endlich errungen, was natürlich eine erneute Ansprache von ihr zur Folge hat. (Aufgrund eines kleinen Spielbugs kann es, wenn man einen anderen Weg bis hierhin genommen hat, vorkommen, daß Lyra immer noch mißtrauisch ist. In diesem Fall muß man auf einen gespeicherten Spielstand zurückgreifen oder besser noch von Anfang an den hier beschriebenen Weg gehen).

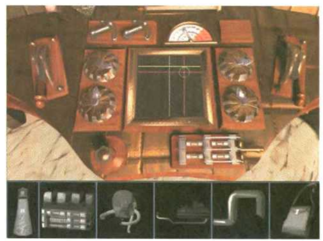
Der Tempelkeller

Nun kann man den in der Mitte des Raums liegenden Handbremsen-ähnlichen Hebel zurückziehen und mit dem Aufzug in den Keller fahren. Dort warten folgende Utensilien auf einen Finder: eine Schalttafel aus der Holzkiste, ein merkwürdiger Gegenstand mit drei Enden aus einer Tonne, eine Zeichnung, die über dem großen Schaltpult hängt, sowie drei weitere Gegenstände aus drei Kisten. Man betätigt die linken und rechten Schalter des Schaltpults und notiert sich die daraufhin erscheinenden Koordinaten, die später zu einem Vulkan führen (22.01 Grad Nord und 119.11 Grad West). Mit dem Hebel begibt man sich daraufhin wieder ein Stockwerk höher, wo ein erneuter Druck am Hebel in die Dimensionstorkammer unter dem Dach führt.

Das Dimensionstor des Tempels

Dort sieht man drei große Energiesäulen, die linke davon wird aktiviert, indem man ein Kabel einsteckt. Man begibt sich zur Mitte des riesigen Schaltpults und betätigt dort den großen Hebel mit den vier roten Lichtern. Der große Hebel rechts davon wird betätigt, und die vier Monitore zur linken sowie der eine zur rechten werden eingeschaltet. Der rechte Monitor hat einige Drehräder: Das linke wird solange gedreht, bis der Leuchtturm im Monitor, und das zweite, bis das Labor von Dr. Krick erscheint. Der schwarze kleine Knopf am rechten Rad wird gedrückt, daraufhin verfärbt sich der Monitor in rot und schwarz. Man schaut sich den unteren Teil des Schaltpults an und zieht den großen linken und danach den rechten Hebel (dadurch fährt die Plattform aus, und das Dach öffnet sich). Der untere linke Knopf wird gedrückt, dadurch erscheint ein Bild auf dem kleinen Monitor. Mittels der vier Drehknöpfe müssen die Linien des Monitors in Übereinstimmung mit dem Mittelpunkt des Kreises gebracht werden.

Die beiden Schalter oberhalb des Monitors werden nach unten gedrückt und der kleine Schalter unten rechts vom Monitor aktiviert



Die vier Linien müssen zielgenau in den Kreis bewegt werden

(dieser wird sich von selbst wieder zurückstellen). Jetzt sollte wieder abgespeichert werden.

Die Reise zum Labor

Der rechte große Schieberegler über der Anzeige wird nach rechts gezogen.Dabei muß die Anzeige beachtet werden, und sobald der Zeiger exakt auf der roten Linie ist, wird der Schieberegler erneut betätigt. Achtung:



Der Würfel ist fast schon offen

Wenn diese Aktion zu früh oder zu spät ausgeführt wird, explodiert entweder die Kammer, und man darf wieder einen alten Spielstand laden, oder aber man muß den grünen Leuchtkristall von Dr. Kricks Labor in das ganz oben am Schaltpult befindliche Fach einsetzen und die gesamte Aktion wiederholen. Wenn alles geklappt hat, betätigt man nochmals den Schalter unter dem Monitor, und es öffnet sich ein Dimensionstor, das man nach ein paar weiteren warmen Worten Lyras betritt. Auf diese Weise gelangt man wieder zurück zum Leuchtturm.

Der Leuchtturm

Hier betritt man das Wohnzimmer und schaut sich dort den magischen Würfel nochmals an. Das Medaillon des Toten wird auf die graue Scheibe gelegt, dann kommen noch die beiden roten, tropfenförmigen Objekte hinzu, und man betätigt den Knopf auf dem Würfel. Auf der Trommel muß man jeweils vier gleiche Symbole in eine Reihe drehen, bis ein Geräusch ertönt, und dann dasselbe mit den anderen drei Symbolen wiederholen. Jetzt muß nur noch die Reihenfolge der zu Anfang notierten Symbole eingegeben werden (normalerweise Kreis, Dreieck, Quadrat und Kreuz) und der Lohn der Mühe besteht in einer kleinen Flasche. Man geht wieder in das Labor, fügt in der Dachkammer einen neuen grünen Leuchtkristall ein, startet den Computer erneut, betätigt den Haupthebel des Schaltpults und stürzt sich wieder in das erscheinende Dimensionstor zum Vogelturm

Der Vogelturm

Dort geht man unverzüglich in den Turm und dort in den Gang des mittleren Zimmers, nimmt aber diesmal den rechten Weg hinunter in den Keller, wo ein U-Boot vor Anker liegt. Zunächst mal geht's zum Kran, nach dessen Beklicken sich eine Kontrollbox zeigt. Mit deren Hilfe werden nun die beiden Metallgewichte auf das im Wasser befindliche Podest gehievt und eine im Boden verankerte Metallschlaufe nach oben gezogen, so daß sich das im Wasser befindliche Gittertor öffnet. Auf dem Steg läßt sich mit dem Drehrad die Plattform ausfahren und dank des über dem Drehrad angebrachten Hebels auch fest verankern, so daß das U-Boot betreten werden kann.

Das U-Boot

Hier geht man zunächst nach vorne und dreht den Schlüssel am Steuerpult um. Danach steckt man den Korkenzieher-förmigen Hebel aus dem Vogelturm in die rechte zylindrische Öffnung. Die drei linken Hebel sind von oben nach unten für das Tauchen, die Navigation und die Maschinen zustän-

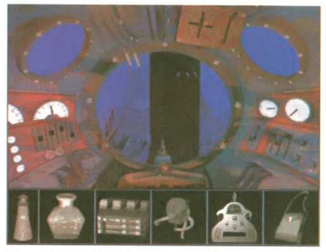
dig, die rechten Hebel verschließen die Türen (die Türen sollten stets geöffnet bleiben). Zunächst mal betätigt man nur den unteren linken Maschinenhebel. Man geht einen Schritt zurück und nach links zur Tauchkontrolle, welche blinken sollte. Dort sieht man vier Glasröhren, zwei Drehhebel und zwei Schalter. Man betätigt die beiden Schalter und danach das linke Drehrad, so daß Wasser in die beiden linken Röhren fließt. Exakt in dem Moment, in dem das Wasser die blaue Linie erreicht hat, wird das rechte Rad gedreht, so daß das U-Boot taucht. Wenn man den richtigen Moment verpaßt hat, läuft das Wasser wieder ab und die ganze Aktion muß wiederholt werden. Nun geht man wieder zum Schaltpult und betätigt den linken oberen Hebel. Jetzt kommt das Heck des Schiffes an die Reihe. Die Tür wird mit dem Drehrad geöffnet, und man sollte dort schon einige blaue Energieblitze und Dampf sehen, was anzeigt, daß die Maschinen bereit sind. Der große rechte Hebel wird umgelegt, so daß die Motoren anlaufen. Jetzt kann man vorne den mittleren linken Navigationshebel umlegen und sich in den Mittelteil des Schiffs zum Schreibtisch begeben.

Navigieren leicht gemacht

Eine der Metallröhren enthält ein Stück Papier mit einer Landkarte, auf der die Koordinaten 20.67 Grad Nord und 118.96 Grad West eingezeichnet sind. Dies ist die Fundstelle des Schiffswracks, auf das sich bereits die Flaschenpost bezogen hatte. Der neben dem Schreibtisch befindliche Globus wird angeklickt, so daß eine gerasterte Landkarte auftaucht. In die linke Steuereinheit kann man durch das Aktivieren der beiden oberen kleinen Kugeln die soeben ausbaldowerten Koordinaten eingeben: die linke Kugel dient zur Eingabe der nördlichen und die rechte zur Eingabe der westlichen Koordinaten. Zum Abschluß wird die Entertaste gedrückt, dadurch wird die Fahrtrichtung mit dem Ziel des Schiffswracks auf der Landkarte eingespeichert. Nach demselben Schema kann man nun auch die Koordinaten aus Lyras Tempel (22.01 Grad Nord und 119.11 Grad West) eingeben, die zu einem Vulkan führen. Insgesamt gibt es nun vier Ziele auf der Landkarte: Der nördlichste Punkt ist der Vulkan, die Koordinaten in der Mitte führen zu einer Festung, die rechten Koordinaten führen zum Vogelturm und die am unteren Rand zum Schiffswrack. Zuallererst sollte man das Schiffswrack untersuchen, also klickt man einfach die entsprechende Markierung auf der Karte an, bestätigt mit „Enter", begibt sich in den Bug des Schiffes und betätigt den Korkenzieherhebel. Es folgt die automatische Fahrt zum Schiffswrack.

Das Mini-U-Boot

Durch ein Loch im Heck des Schiffes kommt man in das Mini-U-Boot. Dort wird die Luke mittels des (links oben zu sehenden) rechten weißen Hebels geschlossen. Dann wird der linke weiße Hebel betätigt, so daß sich das Bötchen vom Mutterschiff abnabelt. Wenn das nicht geht, sollten die Koordinaten nochmals überprüft werden. Die Kugel in der Mitte gibt die Richtung vor und der linke Hebel die Geschwindigkeit. So nähert man sich dem Schiffswrack, und wenn man über der Öffnung am Vorderteil des Wracks direkt vor einem Mast angekommen ist, betätigt man den auf der rechten Seite befindlichen Tauchhebel, woraufhin das Boot in das Wrack eintaucht. Wenn man sich zweimal nach links dreht, sieht man einen Haken an der Wand hängen. Durch geschickte Bewegungen des Roboterarms (etwas nach links und nach oben) wird der Haken aufgenommen, was wahrscheinlich mehrmals versucht werden muß. Jetzt steigt man mittels der Tauchhebel wieder eine Stufe nach oben, fährt zweimal nach links, dann geradeaus, wieder zweimal



Von dieser Position aus taucht man in das Wrack ein

nach links und geradeaus, bis man einen Totenkopf im Schiffswrack sieht. Man taucht eine Stufe nach oben, dreht sich nach links und erspäht einen Safe, der von zwei Balken versperrt wird. Den unteren kann man mittels des Hakens sofort wegräumen, für den anderen muß man sich ein weiteres Bild nach links begeben, um dort den Haken in das Loch im Balken einzuführen. Dadurch wird der zweite Balken weggeräumt, man kann den Safe dank des Roboterarms direkt am Griff öffnen und den Gegenstand entnehmen. Jetzt geht's wieder zurück zum Mutterschiff, wo man an der Navigationskontrolle die Festung als neues Ziel eingibt (in der Mitte der Landkarte).

Die Festung

Man verläßt das U-Boot und wendet sich nach rechts. An der Mole sieht man eine Angel, die man benutzt, um einen Fisch aus dem Wasser zu ziehen. Man betritt die Festung und geht dort in den hinteren Maschinenraum. Dort befindet sich eine Maschine, an deren linker Seite ein Hebel und rechts davon eine Stange ist. Der Hebel wird betätigt, danach wendet man sich der anderen Maschine mit dem Steinfundament zu, um dort den Hebelarm nach oben zu ziehen. Mit dem anderen Schalter wird die Windmühle in Betrieb genommen, so daß der Strom fließt. Nun geht's in den vorderen Raum mit der Tischsäge (die ohne den gehörnten Kopf). Sie wird angeschaltet und man schneidet sich zwei Holzstücke zurecht. An der Säge mit dem Hornkopf nimmt man sich ein Holzstück (liegt unter der Säge) und schneidet dieses, sooft es geht (mindestens viermal). Das Holz wird dann dazu verwendet, sich im hinteren dunklen Raum eine Brücke in die angrenzenden Gemächer zu basteln – was aber nur geht, wenn man das Monster ablenken kann, das ansonsten die Brücke jedes Mal wieder einreißt.

Ein Monster wird ausgetrickst

Also geht man zunächst mal in den Windmühlenraum und dort die Treppen und Leitern hinauf. Ganz oben auf dem Glockenturm hängt ein Haken herum, an dem der Fisch befestigt wird, der das Monster ablenken soll. Wenn man die Leiter wieder ein Stück nach unten geht, ist man in einem kleinen Raum mit einigen Statuen, dessen eine Tür vom besagten Monster bewacht wird. Auch sieht man hier eine Statue, in deren Podest ein verschlossener Tresor angebracht ist, der später noch geöffnet wird. Es geht wieder runter in den Sägenraum, um dort aus dem Fenster zu schauen und zu sehen, wie der Entführer von Amanda das Monster mit einem Fisch reizt. Man tritt einen Schritt zurück und wieder vor, bis das Monster sich nach rechts aus dem Bild 'rausbewegt, um sich unserem Fisch im Glockenturm zu nähern. Dazu kann der Blick auch nach oben gerichtet werden. Hier sollte der Spielstand wieder abgespeichert werden. Sobald das Monster nach rechts aus dem Bild in den Turm wankt, ist Eile geboten: Es geht zurück in den dunklen, von einem Abgrund begrenzten Raum, wo flugs die Brücke mit den zurecht gesägten Holzteilen errichtet wird. Wenn es nicht schnell genug geht, reißt das Monster nämlich die Brücke wieder ein, und man darf sich neue Balken zurechtsägen und die Aktion wiederholen.

Das Ende des Monsters

Über die Brücke gelangt man in einen Schmiederaum und dort die Treppe hinauf zu einer Kanone. Zuerst steckt man eine Kugel, Schwarzpulver und ein Stück Lunte ein. Die Kanone wird geöffnet und nacheinander mit dem Schwarzpulver und der Kugel gefüttert. Die Kanone wird geschlossen, mit einer Lunte bestückt und nach dem Lösen eines Bodenriegels etwas nach rechts verschoben. Durch das Teleskop kann man sehen, wie das Monster nach unserem Fisch schnappt, mit dem Feuerzeug wird die Lunte entzündet, das Monster ist Vergangenheit, und man darf beruhigt zurück in den Säulenraum unter dem Glockenturm spazieren. Die zuvor vom Monster bewachte Tür kann nun durchschritten werden, und man gelangt zu einem Flugzeug. Dort ist auch ein Tisch, auf dem ein Schlüssel prangt. Damit kann man den Boden einer der Säulen öffnen und einen Gegenstand entnehmen. Nun kann man



So wird das Monster aufs Korn genommen

zurück zum U-Boot gehen und dort Kurs auf den Vulkan setzen (der oberste Punkt in der Navigationskontrolle).

Kleines Zwischenspiel

Dieser kleine Ausflug mit dem Flugzeug ist zwar für diese Lösungsvariante nicht erforderlich, wohl aber dann, wenn man die Örtlichkeiten in einer anderen Reihenfolge besucht hat. In diesem Fall geht man nicht sofort zum U-Boot zurück, sondern in die Schmiede. Dort werden etwas Feuerholz, Kohle, die Gußform vom Tisch und einige Metallbarren eingesackt. Holz und Kohle

wandern in den Ofen und werden mit dem Feuerzeug entzündet. Die Metallbarren werden in den hängenden Kessel und die Gußform auf den Tisch gelegt. Dank des rechten Hebels wandert der Kessel in den Schmelzofen, wo er zumindest 30 Sekunden lang schmoren sollte. Mit dem Hebel wird er dann wieder herausgeschoben, und durch Drücken des Knopfes ergießt sich das flüssige Metall in die Gußform. Zur Abkühlung wird die Gußform mit dem anderen Hebel in das Wasser getaucht, und man entnimmt das fertige Stück Metall, das sich als Flugzeug-Ersatzteil entpuppt. Dieses tauscht man gegen ein defektes Bauteil aus, welches sich an der Seite des Flugzeugs befindet. Der große Hebel beim Arbeitstisch wird betätigt, die Energieregulierung umgedreht und der Schalter auf „plus" gestellt. Nun kann man die Energie aufziehen. Bevor man nun losfliegt, sollte der Spielstand erneut abgespeichert werden. Man besteigt dann das Flugzeug, betätigt den linken Hebel und schaltet den Horizontalschalter nach rechts. Der schwarze Hebel wird nach unten und der Hauptschalter nach vorne gelegt. Es folgt ein schöner Rundflug zurück zu Lyras Tempel (wo allerdings in dieser Lösungsvariante alles Wichtige bereits getan wurde).

Die Vulkaninsel

Nach dem Ausstieg aus dem U-Boot erblickt man links kurz den Entführer durch ein Fenster. Wir wenden uns nun dem Zug zu. Hinter einer Wartungsluke des Zuges findet sich ein Seitenschneider und Dynamit. Mit dem Seitenschneider öffnet man den Gitterzaun. Am Zug kann man auch vorne einen Bohrer und hinten einen Haken erkennen. Der Zug wird bestiegen und der hintere Hauptschalter aktiviert. Dann drückt man den roten Knopf, und der Zug setzt sich in Bewegung. Wenn man den Kontrollhebel nach oben schiebt, fährt er vorwärts, drückt man ihn nach unten, dann bewegt er sich rückwärts. Der graue Regler wird zur Weichenschaltung benötigt. Der gelb/schwarz umrandete Knopf setzt die Grabtätigkeit in Gang, die anderen beiden oben links angebrachten Schalter sind für die Winde und den Haken. Um den Zug anzuhalten, genügt es, den Geschwindigkeitsregler auf die neutrale Position zu schieben, notfalls erfolgt der Totalstopp durch das Drücken des roten Knopfes.

Im Schienenlabyrinth

Wann immer hier etwas Interessantes zu sehen ist, wird ein kleiner roter Knopf eingeblendet, der eine Nahansicht liefert. Man bewegt sich solange vorwärts, bis der Zug automatisch anhält und eine Außenansicht anbietet. Zu sehen ist eine graue Maschine, deren Hebel wird gedrückt, woraufhin der Zug auf die mit mehreren Abzweigungen versehene Hauptstrecke angehoben wird. Hier – wie auch bei weiteren entscheidenden Kurskorrekturen – sollte separat abgespeichert werden, denn eine einzige Fahrt in die falsche Richtung kann dazu führen, daß man sich in dem riesigen Tunnellabyrinth heillos verirrt. Zudem sollte bei jeder Kursangabe der Kompaß zu Rate gezogen werden. Fürs erste behält man jedenfalls die Richtung bei und bewegt sich vorwärts, bis der eingeblendete rote Knopf wieder eine Außenansicht anzeigt. Hier hält man an und erblickt einen großen Tunnel mit drei Schienensträngen.



Auf den Werkzeugkoffer des Zuges muß öfters zugegriffen werden

Das Gleisdreieck

Man klickt die Kiste an, die in der Mitte des Tunnels steht, und entnimmt ihr eine Metallstange. Aus der Reparaturluke des Zuges holt man sich außerdem einen Gabelschlüssel. Man klickt auf die Weichenstellbox und befestigt die Metallstange mit Hilfe des Gabelschlüssels daran, um die Weiche zu aktivieren. Mit dem Zug fährt man weiter bis zu einer kreisförmigen Rangierscheibe. Dort wird der Kompaß aktiviert. Die schmale Holzsäule neben dem Motor wird angeklickt und geöffnet. Mit dieser Säule läßt sich hier und in Zukunft der Zug in jede erdenkliche Richtung drehen. Die Kurbel wird gedreht, bis der Zug in Richtung Norden (auf Kompaß schauen!) zeigt. Man fährt nach Norden und bei der ersten möglichen Abzweigung nach links, indem man den grauen Knopf kurz vor dem Erreichen der Weiche aktiviert. Wenn es nicht geklappt haben sollte, muß man stoppen, ein Stück zurückfahren und die Aktion wiederholen. Der Entführer taucht nun auf und schmeißt einige Steine auf die Gleise, so daß der Zug automatisch zum Stehen kommt.



Mittels des links oben eingeblendeten Hebels läßt sich der Zug drehen

Mit Dynamit und Spucke

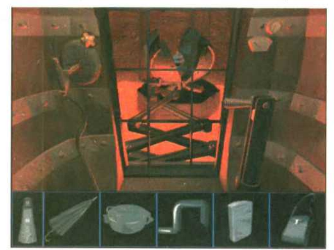
Das Dynamit wird zwischen die Steine gelegt und mit dem Feuerzeug entzündet, so daß die Strecke freigesprengt wird. Man fährt weiter, bis der Zug in einer Sackgasse wieder zum Stillstand kommt. Wenn man kurz aussteigt, sieht man eine grüne Tür, die in das Laboratorium des Entführers führt, aber leider noch nicht geöffnet werden kann. Also fährt man mit dem Zug rückwärts bis zur großen Rangierscheibe zurück. Diesmal richtet man den Zug nach Osten aus, fährt los und passiert bald darauf eine Weiche, die nur aus der Gegenrichtung zu befahren ist. Also stoppt man ein wenig hinter dieser Weiche, fährt mit dem Zug rückwärts und betätigt rechtzeitig den grauen Hebel, so daß man die besagte Abzweigung rückwärts entlang fährt. Der Zug hält dann automatisch an, und man findet nach dem Ausstieg endlich Amanda, die in einem Gitterkäfig gefangen ist. Die gesamte Tunneltechnik basiert auf Dampf, der in den verschiedenen Röhren entlang fließt. Momentan steht die silberfarbene Röhre nicht unter Dampf, wohl aber die grau/braun gestreifte. Die Drehräder läßt man am besten erst einmal in Ruhe und betätigt nur den linken Bremsschalter an der Hauptplatine. Wenn man sich nach rechts wendet, sieht man ein Förderband, auf das ein mit einem Loch versehenes Metalltor in regelmäßigen Abständen heruntersaust. Mit dem Regenschirm muß man nun im richtigen Moment in das Loch stoßen, um so die Anlage lahm zu legen. (Wenn dies geschieht, öffnet sich auch im Bildhintergrund ein zuvor geschlossenes Schienentor, ergo sind die gestreiften Rohre für die Tore verantwortlich).

Amanda wird gefunden

Nun kann man ein Bild weiter gehen. Der nächste Schritt wäre also, die silbernen Rohre unter Dampf zu setzen, um Amanda zu befreien. Zunächst mal schnappt man sich wieder den Regenschirm, besteigt den Zug und fährt zurück zur Rangierscheibe. Man richtet den Zug nach Norden aus und fährt los. Die Weiche kann außer acht gelassen werden (man nimmt automatisch das rechte Gleis), und es geht über das zuvor blockierte Gleis hinweg. Nachdem der Zug automatisch angehalten hat, verläßt man ihn. Auch hier sollte erst einmal nichts angefaßt werden. Stattdessen begibt man sich gleich zur rechten Tür und schaut über den Abgrund. Man erblickt einen zertrümmerten Gitterboden, den man mit dem Regenschirm nach oben ziehen kann. Jetzt benutzt man den Feststellstift, um den Boden zu verankern (oben in der Mitte des Gitters, schwer zu sehen).

Die Fahrt in der Sphäre

Man betritt den Gang, bringt die Sphäre mittels des Schaltpults nach oben, betritt diese und senkt sie wieder mittels des rechten unteren Hebels. Man beachte dabei die Markierungspfeile auf den vorbeiziehenden Röhren. Ziel ist es, vier der Pfeile so zu drehen, daß



Das linke Drehrad dient zur Steuerung des Roboterarms

sich im Boden eine Kapsel öffnet. Am oberen Bildrand gibt es zwei Ventile: Wenn dort Dampf entweicht, hat man den falschen Pfeil betätigt. Die linke Kontrolle wird dazu benutzt, den Arm zu positionieren, und der Knopf, um die Pfeile zu drehen. Man dreht den ersten und zweiten der Pfeile, die auf der Fahrt von oben nach unten vorbeikommen, und dann den vierten und sechsten Pfeil. Die anderen sollten nicht angefaßt werden. Die Kammertür öffnet sich nun, und mit dem Robotarm kann der Gegenstand entnommen werden. Während der Herauffahrt sollten sämtliche Pfeile wieder so gedreht werden, daß sie nach oben zeigen.

Amandas Befreiung

Jetzt begibt man sich zurück in den Röhrenraum, wo die Räder für die Silberröhre (die dritte von links) und die letzte Röhre (die siebte von links) gedreht werden. Dadurch wird die Labortür des Entführers vom Beginn der Zugfahrt geöffnet. Man besteigt den Zug und fährt zurück zur Drehscheibe. Hier wird der Zug in Richtung Osten gedreht, man passiert die Weiche, stoppt kurz danach und fährt durch Drücken des grauen Knopfes rückwärts wieder die linke Spur entlang, bis man wieder bei Amanda angekommen ist. Der Regenschirm wird wieder in die Metallklappe des Förderbandes gesteckt, und man dreht am Hauptschaltpult der Silberröhre, die nun unter Dampf steht. Der rechte Hebel wird zurückgezogen, um einen Magneten zu aktivieren. Man dreht sich um, bis man den Kontrollen gegenübersteht. Hier drückt man den mittleren Knopf und erfaßt mit dem Magneten einen Stein (mehrmals probieren). Jetzt wird der Hebel mehrmals nach vorne in Richtung Amanda bewegt und der Stein durch einen weiteren Knopfdruck losgelassen. Dadurch kann Amanda befreit und der kostbare Regenschirm wieder eingesteckt werden.

Das Gleisdreieck

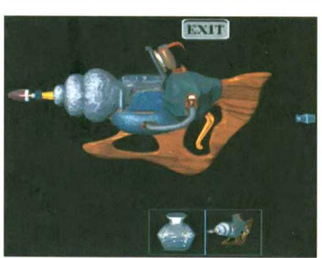
Man besteigt den Zug und fährt zurück zur Hauptdrehscheibe. Hier wird der Zug nach Osten ausgerichtet, und man fährt rückwärts (das heißt, der Zug fährt nach Westen) bis zu der bereits passierten Stelle mit den drei Gleisen. Hinter der ersten Weiche wird angehalten, und man fährt ein wenig vorwärts, nimmt dabei die zweite Weichenschaltung vor und passiert die Weiche. Danach fährt man wieder rückwärts und betätigt sofort den Umschalthebel. Der Zug fährt nun auf dem dritten Gleis, bis er an einer Zugbrücke anhält. In der Außenansicht kann der Zughaken gesenkt und wieder angehoben werden (die entsprechenden Kontrollen befinden sich unten rechts), woraufhin die Brücke heruntergelassen wird. Hier sollte wieder der Spielstand abgespeichert werden.

Vorwärts und Rückwärts

Man fährt weiter rückwärts, bis wieder die Außenansicht eingeblendet wird. Ein kurzer Blick zeigt, daß hier die Schienen kaputt sind. Die kaputten Schienen werden mit der Zange aus dem seitlich am Zug angebrachten Kasten herausgerissen, ein Bild weiter links entnimmt man wieder mit der Stange ein gutes Schienenstück und repariert damit das Gleis, auf dem der Zug steht. Jetzt fährt man wieder (vorwärts) zurück zur Drehscheibe, um den Zug umzudrehen. Man dreht ihn in Richtung Osten und fährt vorwärts. Bei der ersten Abzweigung nimmt man die linke Strecke (dieselbe, die man soeben rückwärts befahren hat) und fährt, bis der Zug vor einer Wand zum Stehen kommt. Mittels des mittleren Knopfes wird der Bohrer aktiviert, der ein Loch in die Wand fräst. Man verläßt den Zug, geht durch das Loch und klickt das Holzstück an, welches sich im Schraubstock auf dem Tisch befindet.

Die Waffe wird zusammengeschraubt

Jetzt kann man sich aus allen aufgesammelten Teilen eine Knarre zusammenbasteln, indem man das Diagramm aus Lyras Tempel zu Rate zieht: Zunächst werden Teil eins und



So schaut die fertiggestellte Knarre aus

zwei zusammengefügt, dann Teil drei an diese Teile angesetzt. Es folgt Teil vier (mit offenen Flügeln) und Teil fünf (mit offenen Armen), zuletzt Teil sechs. Nun klappt man die Flügel von Teil vier und die Arme von Teil fünf zusammen. Teil drei wird angeklickt, um die Metallteile zu öffnen. Die Spitze der Knarre (Teil drei) wird geöffnet und Teil sieben eingeführt. Die Spitze und die Metallteile von Teil drei werden geschlossen. Es ertönt ein Geräusch, das anzeigt, daß die Knarre funktionsbereit ist.

Man fährt mit dem Zug wieder rückwärts zur Drehscheibe, richtet den Zug nach Norden aus und fährt bei der ersten Abzweigung rechts, wodurch man wieder in den Hauptröhrenraum gelangt. Das vierte Rad von links wird gedreht, woraufhin die seitliche Labortür des Entführers geöffnet wird. Man fährt zurück zur Drehscheibe, lenkt den Zug nach Osten und nimmt bei der ersten Abzweigung die linke Spur. Man verläßt den Zug und entnimmt aus dem Werkzeugkasten den Hammer. Hier sollte wieder abgespeichert werden, damit man sich mehrere Finale anschauen kann.

Das Finale

Man aktiviert aus dem Werkzeugkasten das Dynamit und verbindet dieses mit der Stromplatine und dem Wecker zu einer Zeitbombe. Nun läuft die Zeit, und es sollte alles möglichst schnell gehen. Man läuft durch das vom Zugbohrer geschaffene Loch und nimmt den linken Weg. Die Knarre sollte griffbereit im Inventar parat liegen. Die Tür wird geöffnet, und man macht einen Schritt vorwärts in den Raum hinein. Jetzt sollte man abwarten, bis der Entführer eine grüne Lichteinheit in eine Maschine eingesetzt, ein Rad ein paar Mal gedreht sowie einen großen und einen kleinen Schalter am Boden umgelegt hat. Dann wird er eine Spirale aufziehen; wenn er nun vortritt und sich vor dem Schalter der gelben Maschine befindet, wird geschossen. Jetzt aktiviert man selbst die gelbe Maschine und zieht am großen Bodenhebel. Das Dimensionstor öffnet sich, und man sollte noch schnell einen Blick auf den in der Flasche steckenden Entführer werfen. Die Kiste unter dem Tisch wird mit dem Hammer geöffnet und die Blaupausen entnommen. Man geht zum Schaltpult neben Dr. Krick und betätigt den Hebel ganz links, um die Kappe zu senken. Der zweite Hebel wird umgelegt und die Tonspur mit den Drehreglern auf die zweite Position ausgerichtet, so daß die beiden Lampen blinken und eine Wellenform im Display auftaucht. Der rechte Hebel wird dreimal nach unten gezogen, und Dr. Krick wacht auf. Ihm überreicht man seine Amanda mitsamt der Blaupausen und flüchtet durch das Dimensionstor. Als Belohnung sieht man dann noch, wie die Zeitbombe ihre Pflicht tut und Dr. Krick Besserung gelobt.



Endlich wieder vereint: Dr. Krick und Amanda

TIPS & CHEATS

Crusader: No Regret

Für alle, die sich darüber ärgern, daß der rote Rächer für den deutschen Markt spürbar entschärft wurde, hat Nicole Falkenberg den passenden Tip in petto: Einfach die Datei CRUSADER.CFG in einen beliebigen Texteditor laden und die Zeile „violence=false" in „violence=true" abändern, und schon beleben die bekannten menschlichen Fackeln und ähnliche Härtefälle wieder den Screen.

Elisabeth I

Wer nicht auf unsere Hex-Cheats zurückgreifen und trotzdem die Gunst der großen Königin erringen möchte, der sollte aufmerksam Lothar Roschs Anfangstips lauschen:

1. Man begibt sich mit dem Schiff nach Edinburgh, nimmt dort in der Kneipe die Einladung an und rauscht mit dem Diplomaten an Bord nach Barcelona.
2. Nachdem man die vereinbarten 10 Tage gewartet hat, warten in London ca. 1.000 Pfund und ein dickes Lob der Queen auf den eifrigen Seemann.
3. Für den Händler transportiert man nun Weizen von London nach Le Havre (Lohn 100 Pfund) und von dort aus Kornbrand nach Barcelona (wieder 100 Pfund).
4. Hier übernimmt man eine Depesche nach Bayonne (300 Pfund) und bringt den dortigen Diplomaten für 500 Pfund zurück nach Barcelona.
5. Nun geht man zum Schein auf das Angebot ein, Söldner nach Edinburgh zu bringen, und kassiert dafür 2.000 Pfund. Tatsächlich nimmt man die Jungs jedoch unterwegs gefangen und liefert sie in London ab, wodurch man bei der Königin einen weiteren dicken Stein im Brett hat (die Kohle kann behalten werden!). Aber Achtung: Das Schiff muß leer sein, d. h. alle Kanonen, -kugeln und Waffen sollten vorher tunlichst verkauft werden. Sonst kann man die Söldner nicht an Bord nehmen und landet stattdessen im Kerker.
6. Anschließend investiert man den ersten fetten Gewinn und tritt in London in die „Merchant Adventures Guild" ein und setzt mindestens 400 Pfund auf das Expeditionsschiff nach Mocambique.

Durch diese Aktionen sollte man recht schnell in das „Council" aufgenommen werden (etwa im Frühjahr 1559) und hohes Ansehen bei Queen, Volk und Heimatstadt genießen.

Lemmings Paintball

Denis Sagorski muß ein großes Herz für die kleinen Wühler sowie jede Menge Geduld haben – sonst wäre es ihm sicher nie gelungen, alle Levelcodes des „Lemmings for Windows"-Zusatzspielchens herauszufinden:

Stufe Fun

1) 04 40 65 08 59: Easy Zone
2) 04 40 65 07 95: Difficult (Not)
3) 04 40 65 09 87: Flag On A Hill
4) 04 40 65 09 23: Only Built For Lemming Use
5) 04 57 42 83 31: Halt! Who Goes There?
6) 04 57 42 82 67: Moonbase Alpha
7) 04 57 42 84 59: 2-1 Against
8) 04 57 42 83 95: But The Flag's Over There…
9) 05 08 02 18 67: What Happens When I Stand Here?
10) 05 08 02 18 03: Float To Victory
11) 05 08 02 19 95: Just Slide
12) 05 08 02 19 31: Fly The Flags
13) 05 24 79 93 39: What Does This Button Here Do?
14) 05 24 79 92 75: Fun Switch In Time
15) 05 24 79 94 67: Here… There… Oh Anywhere
16) 05 24 79 94 03: Time Flies
17) 00 38 52 19 63: Oh Blast
18) 00 38 52 18 99: Cods Low
19) 00 38 52 20 91: Boncy, Bouncy
20) 00 38 52 20 27: Bouncy To Victory
21) 00 55 29 94 35: Bouncy To Victory 2
22) 00 55 29 93 71: Happy Days
23) 00 55 29 95 63: Lem Gambino
24) 00 55 29 94 99: Next We Have Cuddly Lemming
25) 01 05 89 29 71: Mamamia The Ground Is Moving

Stufe Tricky

1) 01 05 89 29 71: Lower That Wall
2) 00 89 11 57 54: One Of Our Lemmings Is Missing
3) 00 72 33 85 37: Switch In Time 2
4) 00 55 56 13 20: Delicate Sound Of Lemming
5) 01 73 00 18 39: Indiana Lemming
6) 01 56 22 46 22: The Booby Trap
7) 01 39 44 74 05: Even Lemmings Get The Blues
8) 01 22 67 01 88: Comfortably Green
9) 01 07 99 01 23: Snow Joke
10) 00 91 21 29 06: High Tower
11) 00 74 43 56 89: Well, He Can't Get All Of Us!
12) 00 57 65 84 72: Easy Peasy Lemming Squeezy?
13) 01 75 09 89 91: Come Fly With Me
14) 01 58 32 17 74: A Balloon Too Soon…
15) 01 41 54 45 57: What Could Possibly Be In Here!
16) 01 24 76 73 40: Four Lemmings And A Flag
17) 01 01 69 86 67: Hide And Seek
18) 00 84 92 14 50: Lemmings Long Legs
19) 00 68 14 42 33: The Red Lemming Connection
20) 00 51 36 70 16: Wasn't There A Switch Here?
21) 01 68 80 75 35: Icelem Cometh
22) 01 52 03 03 18: State Of Mind
23) 01 35 25 31 01: Oh Blast And Double Blast!
24) 01 18 47 58 84: Go Forth And Multiply
25) 01 03 79 58 19: Mission Control
26) 00 87 01 86 02: If You Can't Beat 'em, Join 'em

Stufe Taxing
1) 00 87 01 86 02: Gatecrash Boogie
2) 04 89 67 17 78: A Lovely Pair Of Balloons!?
3) 03 55 45 40 74: Access Denied
4) 02 21 23 63 38: Lem Mountain
5) 00 87 01 85 70: Lemmings On The Run
6) 04 89 67 17 46: Lemming Shrub
7) 03 55 45 40 42: Charlies Lemmings
8) 02 21 23 63 06: Slide Away
9) 03 55 45 81 54: Hotel Calemfornia
10) 02 21 24 04 18: Missing Links
11) 00 87 02 27 14: A Walk Through Dark Places...
12) 04 89 67 58 90: New Lem In Town
13) 03 55 45 81 22: Grossi's Lair
14) 02 21 24 03 86: 4 Go A-Wanderin'
15) 00 87 02 26 82: It's A-maze-ing
16) 04 89 67 58 58: All Is Not Lost... Get!
17) 00 87 02 67 94: Trail Of The Moving Flag
18) 04 89 67 99 70: Solve, Solve Like The Wind!
19) 03 55 46 22 66: Dead End Lemming
20) 02 21 24 45 30: Moon Base Lemming
21) 00 87 02 67 94: Bouncy Boing!
22) 04 89 67 99 38: Lemming Drop
23) 03 55 46 22 34: Curse Of The Paintball
24) 02 21 24 44 98: Lemslip
25) 03 55 46 63 46: Time Bandits

Stufe Mayhem
1) 03 55 46 63 14: Multicoloured Lem Shop
2) 03 55 43 35 46: Let's Split
3) 03 38 62 35 62: Vortex
4) 03 38 59 07 94: Those Magnificent Lemmings...
5) 03 21 78 08 10: Teaching A Lemming New Tricks
6) 03 21 74 80 42: A Lemming In The Works
7) 03 04 93 80 58: Lemmings In The Woods
8) 03 04 90 52 90: The Twelve Assassins Of Lemming
9) 03 89 02 12 58: Big Trouble In Little Level
10) 03 88 98 84 90: Dead End Lemming Strikes Back
11) 03 72 17 85 06: Intersection
12) 03 72 14 57 38: Lemmings: Cell Block X
13) 03 55 33 57 54: Babylem 5
14) 03 55 30 29 86: Lemming Aid
15) 03 38 49 30 02: Leap of Faith
16) 03 38 46 02 34: Where Lemmings Dare
17) 02 88 35 64 26: Lemming Flambe
18) 02 88 32 36 58: Nowhere To Run
19) 02 71 51 36 74: Lemmings Di Lemma
20) 02 71 48 09 06: The Last Red Lemming Connection
21) 02 54 67 09 22: More Lemmings In The Woods
22) 02 54 63 81 54: Be Careful Who You Shoot

Rayman

Sind die Horden der Widerlinge zuviel für das eigene Knuddelsprite? Verläuft sich der kleine Mann ständig im Pflanzendschungel? Hier weiß Beate Bender Rat, die uns mit einer ganzen Reihe Cheats versorgte.

kom0ogdk: 5 Leben

trj8p: 99 Leben

86e40g91: 10 Tings

en5gol2g: volle Power

o8feh: Power für Goldene Faust

4ctrepfj: Skip zum nächsten Level

b76b7081: Zugang zum versteckten Break-Out-Spiel



Eine entsprechende Meldung bestätigt die Eingabe der Cheats

Radix – Beyond the Void

Die folgenden Cheats für die Vollversion von Union Logics 3D-Ballerei stammen aus der Feder bzw. dem Drucker von René Baumgartner:
NSBAGWAN: Unzerstörbarkeit EIN/AUS
NSOPTA: 99 Plasmabomben sowie volle Waffenstärke für die Neutronen- und die Plasma-Streukanone. Außerdem 5.000 Schuß für die EPC-Kanone und Raketen-, Nuklearraketen- und Torpedowerfer sowie 99 Schuß für den Kraftwellengenerator.

Time Commando

Quasi als Nachschlag zu den ersten Levelcodes der letzten Ausgabe präsentiert Jens Nessenschuk seine Codes für alle Schwierigkeitsgrade und Welten sowie einige sehr nützliche Cheats.

Paßwörter

Episode	Sehr einfach	Einfach	Normal	Schwierig
Röm. Reich	UDELWYHA	SYMBDABU	QJSLVABL	KCNTOZHZ
Japan	OUJAHCHU	MPSQNDAM	KAYAGEAF	ETSIZCHS
Europa	QTRRQOKS	OOAIXPDM	MZFSPQDD	GSAAJPKT
Conquistadoren	EPYIGENJ	CKHZMFGC	AVMJFGGU	UNHRYENH
Wilder Westen	IPNRWRJK	GKWHDTCE	EVBSVTCV	YNWZOSJI
Moderne Kriege	CGTGHVIE	ABCXNWBX	YLHHGXBO	SECPZVIC
Zukunft	EFBYQHME	CAKOXIFX	ALPYPJFO	UDKGJIMD
Jenseits der Zeit	CWFLWYHC	AROBDABX	YBULVABN	SUOTOZHA

Cheats

HUIBON: alle Waffen
DOLTEB: vier Energiekammern
VONLUX: volle Energie
TIXOBO: nächster Level
DIXOBO: nächste Episode



Die Cheats werden einfach während des Spielens eingegeben

Virtua Fighter PC

Und Beate Bender zum zweiten, diesmal mit einigen kleinen, aber feinen Tips zu Segas Polygon-Prügelorgie:
Um als Gold Dural zu spielen, tippt man einfach im Selection Menu die Tastenfolge RUNTER, HOCH, RECHTS und zuletzt gleichzeitig LINKS und DEL (bzw. ENTF). Hat man alles richtig gemacht, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung. Für die Silbervariante wird die gleiche Methode im Character Select Screen angewandt.
Für ein zusätzliches Optionsmenü kann im „Press Start"-Bildschirm 12mal nach oben und anschließend ENTER gedrückt werden. Wenn man daraufhin den Cursor im Options-Bildschirm *unter* das „Exit" bewegt und DEL drückt, erscheint ein Menü, in welchem sich die Ringgröße und einige andere Kleinigkeiten einstellen lassen.

HEXEREIEN

Die Fugger II

Unlautere Handelsleute aufgepaßt: Leo van Waveren enthüllt die innersten Geheimnisse (und Hex-Codes) von Sunflowers' mittelalterlicher Wirtschaftssim.

Um das Jahr zu verändern, muß die Jahreszahl als erstes ins Hexadezimalsystem übersetzt werden. Bei diesem Wert werden dann die hinteren beiden Stellen mit den ersten (erste Ziffer=0) vertauscht. Das Ergebnis kann dann beliebig variiert werden, um z.B. ewige Jugend zu erreichen, indem man diesen Wert auf das Jahr 1600 (also 640, also 40 06) zurücksetzt.

Bei Geldknappheit sollten folgende Adressen verändert werden:

Spieler	Adresse
1	9E18
2	9F10
3	A008
4	A100
5	A1F8
6	A2F0

Beim Editieren muß beachtet werden, daß auch dieser Wert gedreht wurde. Die Anfangssumme von 750 Talern ist also als EE 02 abgespeichert. Beim Verändern müßte also für die Höchstgrenze (9.999.999.999 Taler) statt 05 F5 E6 FF der Wert FF E6 F5 05 eingetragen werden.

Um Duelle zu beeinflussen, können die Fechtkünste an den untenstehenden Adressen in 60 geändert werden:

Spieler	Adresse
1	9EF6
2	9FEE
3	A0E6
4	A1DE
5	A2D6
6	A3CE

Lagerräume werden im Einzelspielermodus in der Reihenfolge ihrer Eröffnungen angeführt. Im Multiplayermodus sind zuerst die Anfangslager der einzelnen Spieler aufgelistet. Das bedeutet, daß die Adresse des 2. Lagers im Einspielermodus dem 1. Lager des 2. Spielers im Multiplayermodus entspricht. Nach den Erstniederlassungen folgen dann die Erweiterungen.

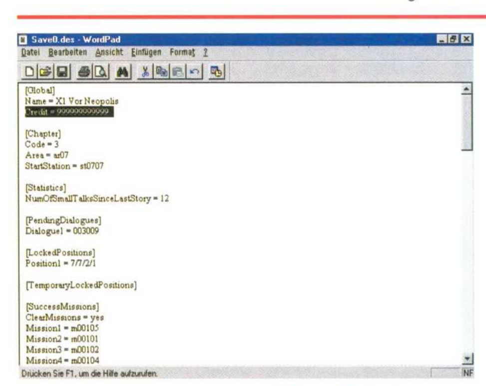
Lageradressen

1. D1C3
2. D223
3. D283
4. D2E3
5. D343
6. D3A3
7. D403
8. D463
9. D4C3
10. D523

Dies sind die Adressen für die Holzlager, die nächsten beiden Blöcke stehen für die Größe der Steinlager. Auch hier sind die Werte gedreht, d. h. der Maximalwert von 4.999 qm entspräche einem Wert von 87 13.Die 30 Werte vor den Lageradressen geben die Anzahl der Waren vor Ort an, jeweils zwei vertreten eine Warengattung. Um 9.999 (27 0F) eines Produktes zu erhalten, muß 0F 27 eingesetzt werden. Die Reihenfolge ist dabei wie folgt:

Zertifikat I: Korn, Fisch, Bier, Wolle, Holz
Zertifikat II: Rind, Erz, Wein, Fell, Glas
Zertifikat III: Salz, Tuch, Silber, Pfeffer, Waffen

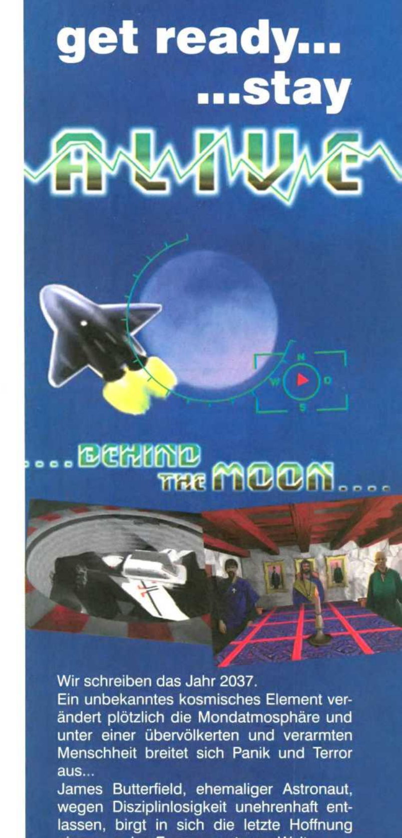
Die Produkte eines (noch) nicht erreichten Zertifikats können trotzdem herbeieditiert und verkauft werden, da die Zertifikatunterteilung im Savestand nicht vorliegt.



Zumindest in der Vorabversion läßt sich der Spielstand auch per Texteditor manipulieren

Schleichfahrt

Auch Blue Bytes Unterwasser-Hit spielt sich mit dem nötigen Kleingeld gleich viel angenehmer. Hierzu werden laut Volker Hoffmann zunächst ein beliebiger Savestand geladen und hernach die Stellen 24 bis 29 auf den Wert 39 gesetzt. Steigt man daraufhin das nächste Mal ins Spiel ein, stehen dem betrügerischen U-Boot-Piloten satte 999.999 Credits zur Verfügung.







LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alone in the Dark 2	8/94	Tip
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Al-Quadim	8/94	Lösung
Anstoß	10/94	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	8/94	Cheat
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Blackhawk	12/94	Codes
Bleifuß	8/96	ts
Caesar 2	3/96	Tips
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Christoph Kolumbus	10/94	Tip
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Colonization	1/95	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip
Command & Conquer	12/95	Lösung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader - No remorse	2/96	Code
Crusader	3/96	Codes
Cyberia 2	10/96	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Desert Strike	1/95	Codes
Desert Strike	2/95	Cheat
Destruction Derby	4/96	Tip
Devil Land	1/95	Cheats
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler	8/94	Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Discworld	8/95	Lösung
Doofus	9/94	Codes
Dragon Lore	2/95	Lösung
Dreamweb	11/94	Lösung
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earthworm Jim	6/96	Codes
Ecstatica	1/95	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elite 2	2/95	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
Inferior	8/95	Codes
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jim Power	2/95	Tips
Joker CD	2/95	Tip
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
King's Quest 7	3/95	Lösung
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Lollypopp	2/95	Codes
Mag!	8/96	Tips
Magic Carpet	8/95	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Myst	9/94	Lösung
Need for Speed	1/96	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outpost	9/94	Tips, Cheats
Panzer General	4/95	Tips
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Raptor	8/94	Cheat
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Reunion	9/94	Tips
Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Robinsons Requiem	11/94	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Lösung
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stonekeep	4/96	Cheats
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terminator: Future Shock	6/96	Tips
Terra Nova	8/96	Lösung
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Tie Fighter	12/94	Lösung
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Tom Long	10/94	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Transport Tycoon	1/95	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Tyrian	6/96	Cheats
UFO	11/94	Cheats
Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Urban Runner	9/96	Lösung
Virtual Casino	4/95	Cheat
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	4/95	Tips
Warcraft	6/95	Cheats
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Warcraft II	4/96	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
Wing Commander IV	4/96	Tip
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
Worms	6/96	Cheat
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yo! Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips
„Z"	11/96	Lösung

Gewinner aus dem letzten Heft

TOP JOB

Whale's Voyage 2 gewinnt:
Claus Michael Scheyda, Bochum
Ishar 2 geht an:
Jochen Stender, Ratingen
Cyber Judas bekommt:
Alexander Pavlis, Heusenstamm

STROMAUSFALL

Das BattleTech-Handbuch gewinnt:
Charlotte Thielking, Steyerberg
Die Shadowrun-Quellenbände bekommt:
Markus Bandorski, Velbert
Earthdawn geht an:
Marion Busch, Stolzenau

JOKER-IMPERIUM

Clif Danger erhält:
Patrik Morscher, Altenstadt, Österreich

KINO COMPETITION

1. Preis:
Michael Stoschek, Wunstorf
2. Preis:
Matthias Küster, Bochum
3. – 5. Preis:
Frank Fees, Bottrop
Birgit Doblinger, Regensburg
Jan Fischer, Magdeburg
6. – 15. Preis:
Sven Karnath, Dortmund
Helmut E. Nordheim, Mühlheim
Holger Brandt, Hamburg
Björn Brender, Köln
Marius Wander, Neuk.-Vluyn
Uwe Kranz, Leinfelden
Andreas Rikowski, Köln
Jens Plagemann, Hamburg
Lutz Hanson, Buchholz
Markus Bandorski, Velbert
16. – 30. Preis:
Marcel Freese, Bassum
Michael Klaus, Wiesloch
Marion Wischnack, Lüdenscheid
Thorsten Gerdes, Emden
Frank Bohlander, Homburg
Marc Krinke, Ulm
Stephan Knauer, Neckargmünd
Renate Kiesler, Berlin
Norbert Olivier, Menden
Markus Westner, Schwäbisch Gmünd
Martin Pütz, Zülpich
Mario Million, Alsdorf
Alexander Pavlis, Heusenstamm
Reik Elftmann, Backnang
Christian Ratin, Bad Urach

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Chefredaktion



Richard Löwenstein (rl)



Joachim Nettelbeck (jn)
Stellvertreter

Die Redaktion



Markus Ziegler (mz)

Steffen Schamberger (st)



Manfred Duy (md)
leitende Bildred.



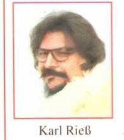
Brigitta Labiner (bl)
Redaktionsass.

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros

Mario Simeunovic



Karl Rieß

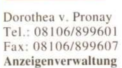
Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung





Dorothea v. Pronay
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607
Anzeigenverwaltung



Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Anzeigenverkauf

Textchef
Oskar Dzierzynski

Freie Mitarbeiter
Manuel Semino

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Shattered Steel"
Acclaim
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage III/96
Verbreitung: 114.449



Erscheinungsweise
PC JOKER Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben):
DM 75,– / Ausland: DM 85,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Compuserve:
104125,1742

Internet:
104125,1742@ compuserve.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 09/95 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
1944 Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
2 Fast 4 You	9/95	Sport	63%
3D Lemmings	10/95	Strategie	65%
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%
3D Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
3 Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%
A.T.F.	8/96	Simulation	76%
Abaron	3/96	Action	55%
Absolute Pinball	11/96	Simulation	55%
Absolute Zero	6/96	Action	56%
Abuse	6/96	Action	78%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
Action Soccer	9/95	Sport	78%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
Agent-XXL	6/96	Abenteuer	67%
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
Air Havoc Controller	9/95	Simulation	73%
Airpower	10/95	Simulation	74%
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Allied General	2/96	Strategie	82%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%
American Civil War	11/96	Strategie	16%
Amerika 1861-1865	9/95	Strategie	44%
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	48%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
Apache Longbow	**10/95**	**Simulation**	**85%**
Arcade America	4/96	Action	56%
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Archibald Applebrook's Abent.	12/95	Abenteuer	70%
Aro & Eimi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atlas	9/95	Simulation	35%
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend
Auf der Suche n d Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	57%
Azrael's Tear	11/96	Abenteuer	62%
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	75%
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	33%
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%
Bamphomets Fluch	**10/96**	**Abenteuer**	**86%**
Baryon	3/96	Action	65%
Baseball Pro '96 Season	9/96	Sport	68%
Batman Forever	6/96	Action	49%
Battle Arena Toshinden	**8/96**	**Sport**	**85%**
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battleground Ardennes	8/96	Action	68%
Battleground Gettysburg Volume II	3/96	Strategie	53%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%
Battle Race	9/96	Sport	68%
Beavis and Butt-Head	3/96	Abenteuer	74%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Beyond the Dark Portal	**8/96**	**Strategie**	**86%**
Big Job	10/96	Verschiedenes	60%
Big Red Racing	4/96	Sport	78%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Bloodwings	9/95	Action	35%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Buried in Time	10/95	Abenteuer	79%
Burn: Cycle	10/95	Abenteuer	66%
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteuer	68%
Chronomaster	4/96	Abenteuer	69%
Cinemania 96	3/96	Anwender	bes. Film-reif
Civilization II	**4/96**	**Simulation**	**88%**
Civil War General	10/96	Strategie	69%
Claim to Power	3/96	Strategie	43%
Classic Pun	9/95	Strategie	16%
Clearing House	11/95	Simulation	66%
Clif Danger	10/96	Action	63%
Close Combat	11/96	Strategie	59%
Colony Wars 2492	4/96	Strategie	70%
Combat Air Patrol	10/95	Simulation	58%
Comix Zone	4/96	Action	54%
Command & Conquer	**9/95**	**Stategie**	**88%**
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	75%
Conquest o.t. New World	8/96	Simulation	71%
Crusade	10/95	Strategie	72%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Crusader - No Regret	10/96	Verschiedenes	70%
Cyberbykes	10/95	Sport	17%
Cyber Judas	9/96	Simulation	56%
Cyberia II: The Resurrection	6/96	Action	58%
CyberMage:Darklight Awaking	2/96	Action	65%
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Dark Universe	9/95	Simulation	59%
Das Dschungelbuch	1/96	Action	73%
Das TV-Karriere Spiel	11/95	Simulation	29%
Das Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteuer	73%
Defcon 5	8/96	Verschiedenes	49%
Der Druidenzirkel	2/96	Abenteuer	72%
Der Fondsmanager	8/96	Simulation	45%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%
Der Produzent	8/96	Simulation	76%
Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteuer	40%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent II	4/96	Action	80%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Detritus	6/96	Abenteuer	15%
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
Die Werner CD-ROM	10/95	Anwender	bes. friesisch-herb
Dime City	12/95	Simulation	80%
Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%
Duden	10/96	Anwender	bes. unentbehrlich
Dungeon Master II	9/95	Abenteuer	67%
Dusty Dimmer	4/96	Abenteuer	33%
Earthsiege 2	4/96	Simulation	80%
Earthworm Jim	3/96	Action	82%
Earthworm Jim 2	**4/96**	**Action**	**85%**
Ecco the Dolphin	4/96	Action	69%
Eine kurze Geschichte der Zeit	10/95	Anwender	bes. wissenswert
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extractors	9/95	Verschiedenes	56%
Extreme Games	4/96	Sport	77%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**89%**
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
Fuzzy's World	10/95	Sport	55%
FX Fighter	9/95	Sport	75%
Gearheads	8/96	Strategie	52%
Gender Wars	8/96	Strategie	75%
Gene Machine	10/96	Abenteuer	72%
Gene Wars	10/96	Strategie	66%
Golden Gate Killer	10/96	Abenteuer	73%
Grand Prix 2	**4/96**	**Sport**	**85%**
Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%
Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%
Greg Norman Ult. Challe.Golf	9/96	Sport	74%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hardline	11/96	Verschiedenes	61%
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Herzog	2/96	Simulation	50%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hi-Octane	9/95	Sport	77%
Hind	9/96	Simulation	80%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
IHave No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Jewels of the Oracle	11/95	Abenteuer	38%
Johnny Bazookatone	4/96	Action	76%
Johnny Mnemonic	9/95	Abenteuer	19%
Judge Dredd	8/96	Action	59%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
Kick Off 96 (Anco)	10/96	Sport	71%
Kingdom: The Far Reaches	9/95	Abenteuer	44%
Kingdom O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
Kingpin Arcade Sport Bowling	9/95	Sport	62%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Lemmings for Windows 95	8/96	Strategie	61%
Legends	9/96	Abenteuer	60%
Lexikon des inter.Films	9/96	Anwenderbes.	wertvoll
Lighthouse	10/96	Abenteuer	78%
Links LS	**9/96**	**Sport**	**86%**
Locus	3/96	Sport	29%
Lords of Midnight Die Zitadelle	9/95	Abenteuer	63%
Mag!!!	4/96	Simulation	72%
Magic Carpet 2	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marco Polo	10/95	Simulation	35%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
Mechwarrior 2	9/95	Simulation	78%
Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%
Megarace 2	11/96	Sport	62%
Micro Machines 2	9/95	Sport	80%
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mirage	9/95	Verschiedenes	35%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	66%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%
Navy Strike	9/95	Simulation	65%
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Nectaris	9/95	Strategie	72%
New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Normality	9/96	Abenteuer	80%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
Olympic Soccer (U.S.Gold)	10/96	Sport	71%
Operation Europe	9/95	Strategie	55%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Paparazzi!	9/95	Verschiedenes	74%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
Paws of Fury	9/95	Sport	58%
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
PGA European Tour	4/96	Sport	81%
PGA Tour 96	11/95	Sport	81%
Phantasmagoria	**10/95**	**Abenteuer**	**88%**
Picture Perfect Golf	10/95	Sport	49%
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%
Pinball Illusions CD	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Pinball Prelude	9/96	Simulation	68%
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Piranha	8/96	Action	57%
Pitfall: The Mayan Adventure	**9/95**	**Action**	**88%**
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
PowerHouse	9/95	Simulation	67%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quantum Gate II: The Vortex	9/95	Verschiedenes	63%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Return Fire	8/96	Action	69%
Revolution X	8/96	Action	28%
Ripper	6/96	Abenteuer	70%
Rise 2 - Resurrection	**3/96**	**Sport**	**85%**
Road Rash	11/96	Sport	77%
Road Warrior	1/96	Action	65%
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ
Rugby World Cup 1995	9/95	Sport	76%
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
Silent Steel	9/95	Verschiedenes	74%
Silent Thunder	**4/96**	**Simulation**	**86%**
Silverload	9/95	Abenteuer	63%
Simon The Sorcerer II	**9/95**	**Abenteuer**	**85%**
Sim Isle	11/95	Simulation	78%
Skaphander	11/95	Action	55%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Space Hulk: Vengeance o.t. Blood Angels	8/96	Verschiedenes	60%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Space Quest 6	9/95	Abenteuer	78%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Sting: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Strike Base	8/96	Verschiedenes	62%
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
Super Stardust	4/96	Action	68%
Super Street Fighter II	8/96	Sport	49%
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	4/96	Action	63%
Terminal Velocity	9/95	Action	74%
Terminator: Future Shock	4/96	Action	57%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**86%**
The Blue Planet 2000	9/95	Strategie	60%
The Dame was loaded	8/96	Abenteuer	47%
The Dark Eye	3/96	Abenteuer	78%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Hive	1/96	Action	44%
The Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
The Last Dynasty	9/95	Verschiedenes	49%
The Machines	1/96	Action	39%
The Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
The Orion Conspiracy	9/95	Abenteuer	45%
The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
The Raven Project	2/96	Action	71%
The Riddle of Master Lu	2/96	Abenteuer	79%
The Rise & Rule of Ancient Empires	8/96	Simulation	60%
The Scottish Open	9/95	Sport	64%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
THINK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
This Means War	2/96	Strategie	75%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Thunderscape	10/95	Abenteuer	77%
Tilt	1/96	Simulation	81%
Time Commando	9/95	Abenteuer	80%
Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteuer	81%
Tomcat Alley	4/96	Action	70%
TNN Outdoors Bass Tournament '96	6/96	Sport	63%
Tommy	8/96	Anwender	bes. rockig
Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Total Control	10/96	Simulation	71%
Total Mania	8/96	Strategie	61%
Tower	1/96	Strategie	60%
Track Attack	6/96	Srt	74%
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Trial by Magic	2/96	Abenteuer	44%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Trivial Pursuit	2/96	Strategie	42%
Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Turrican II	1/96	Action	67%
Tyrian	8/96	Action	66%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
Ultimate Backgammon	10/95	Strategie	48%
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
Unnecessary Roughness '96	6/96	Sport	64%
Unterwasserwelt	6/96	Anwender	bes. feucht-fröhlich
Urban Runner	8/96	Abenteuer	81%
Victory	10/96	Strategie	46%
Virtua Chess	10/95	Strategie	56%
Virtua Fighter PC	9/96	Sport	81%
Virtual Corporation	4/96	Abenteuer	28%
Virtual Karts	2/96	Sport	45%
Virtual Pool	**9/95**	**Sport**	**85%**
Virtual Snooker	6/96	Sport	80%
War College	6/96	Strategie	44%
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warhammer	2/96	Strategie	69%
Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
Wayne Gretzky a. t. NHLPA All Stars	4/96	Sport	57%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
Werewolf vs. Comanche 2.0	11/95	Simulation	83%
Wetlands	12/95	Action	75%
Whale's Voyage II	10/95	Verschiedenes	79%
Whoop	11/95	Action	49%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
wipEout	1/96	Sport	46%
World Rally Fever	8/96	Sport	69%
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	82%
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Z	9/96	Strategie	74%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubs-reif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

Inserentenverzeichnis

AMIGA

Restbestände superbillig!



AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96
(ab 10 Hefte ist ein Sammelordner inklusive)



pro Heft



AMIGA JOKER SAMMELORDNER

~~15.–~~ 10.– DM pro Stück

AMIGA JOKER CD
randvoll mit spielbaren Demos,CD-Movies, Szene-Demos, Zusatzlevels, Shareware,Sounds, Tools, Tips u.m.



pro Stück



Cheat Disks 2 oder 3; jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

pro Stück



Diskettenaufkleber
für 5 Bögen (= 40 Stück)

~~20.–~~ 10.– DM

Bestelladresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazu rechnen.

Ich bestelle: ______________________

____

____

Name ______________________

Straße/Hausnr. ______________________

PLZ.– Ort ______________________

Unterschrift ______________________

Ich bezahle:

- ☐ per Nachnahme (nur im Inland möglich)
- ☐ per Überweisung nach Rechnungerhalt
- ☐ per Vorkasse



Mag nach der Totalüberholung im Heft nun auch tatsächlich kaum noch ein Stein auf dem anderen geblieben sein, ich bin immer noch ganz der alte: Nirgendwo sonst werden Leserzuschriften wortwörtlich geistreicher beantwortet als hier!

DURCHEINANDER

Nun bin ich doch ein bißchen durcheinander. Da läuft man zum Kiosk, um das neueste Online Kompakt zu kaufen, und dann steht drauf: Letzte Ausgabe. Schade, die Zeitschrift war wirklich gut. Dann der nächste Hammer: Amiga Joker – letzte Ausgabe. Dabei hieß es doch erst, daß er jetzt zweimonatlich erscheinen soll. Man kann doch nicht so eiskalt ein Kultheft vom Markt nehmen! Und dann noch Umzug und neue Adresse – irgendwie sind mir das ein bißchen zu viele Änderungen. Daß der PC Joker günstiger wird, ist zwar erfreulich, aber ich hätte trotzdem gern ein wenig mehr Hintergrundinfos zum Warum und Weshalb.
bittet Sven Puklowski aus dem Internet.

Die Hintergründe der innerbetrieblichen Umstrukturierung liegen, soweit sie nicht diesmal in Editorial und Interna-Rubrik kommentiert wurden, auf der Hand: Aufgrund der katastrophalen Marktlage hinsichtlich Hard- und Software für dieses System war der Amiga Joker nun mal nicht mehr zu halten, während die Zeit für ein reines Online-Mag offenbar noch nicht ganz reif ist – immerhin wurden die unbestreitbaren Vorzüge von Online Kompakt aber zumindest teilweise in diesen Titel herübergerettet. Kurzum, wir werden uns zukünftig voll und ganz auf PC JOKER HEFT & SPIEL konzentrieren, was ja auch im Sinne der Leser sein dürfte. Und mal ehrlich: Wenn man das Heft so anschaut, dann haben sich doch alle Mühen und Risiken gelohnt, oder?

KLARSTELLUNG

In meinem letzten Leserbrief (11/96) wollte ich nicht einmal andeuten, daß Ihr indizierte Spiele testen solltet – schließlich liegt es uns allen fern, daß der gute Michael schon wieder die Staatsanwaltschaft im Haus hat. Bevor sie aber indiziert werden, sollte man sie schon testen; das ist schließlich legal und rein informativ. Denn zwar trifft der Bannstrahl Programme aus dem Genre der 3D-Dungeons besonders oft, aber kann es eine Lösung sein, sie deshalb völlig unter den Tisch fallen zu lassen? Zumal doch der Markt dafür offensichtlich vorhanden ist.
argumentiert MGllner via AOL.

Natürlich werden wir grundsätzlich weiterhin ALLE Programme testen, sofern dies rechtlich möglich ist. Und das ist immer dann der Fall, wenn eine Indizierung bzw. Beschlagnahme nicht unmittelbar bevorsteht – ein Test in einem Magazin, das vom Kiosk geholt werden muß, nützt schließlich keinem.

HELDEN, STIL & FEIGHEIT

1) Trotz meines eher gesetzten Alters von 32 Jahren wage ich gerne mal ein Spielchen und habe nun in Euren News gelesen, daß die 5. Folge von „Quest for Glory" via Internet ausdiskutiert werden soll. Da ich nicht zu den Surfern gehöre, mich aber dennoch gerne an der Diskussion beteiligen möchte, werde ich das wohl per Brief tun. Das macht aber natürlich nur dann Sinn, wenn Sierra grundsätzlich grünes Licht für das Game gegeben hat. Vielleicht könnt Ihr das beantworten?
2) Eure Tests sind so objektiv wie eben möglich (etwas Subjektivität muß auch mal sein), die Aufmachung spricht an, und Euer Stil gefällt mir ausnehmend gut.
3) Zum Thema Indizierungen möchte ich, angeregt durch die vielen Leserbriefe in der Novemberausgabe, kurz mein Statement abliefern: Die ganze Aufregung kann ich nicht verstehen. Da ein großer Teil Eurer Leserschaft minderjährig ist, halte ich es für selbstverständlich, daß Ihr indizierte bzw. von Indizierung bedrohte Spiele gar nicht erst testet. Damit folgt Ihr lediglich den gesetzlichen Vorschriften, was mit Feigheit nichts zu tun hat. Da ich selbst Kinder habe, kann ich mich für Eure Haltung sehr erwärmen.
lobt Heiko Hepp aus Lübeck.

1) Ja, „Quest for Glory: Dragon Fire" ist inzwischen durch Sierras interne Zulassungsmühle und soll bereits im Sommer erscheinen – für Nicht-Surfer wie Dich anbei ein brandaktuelles Artwork aus dem Netz.



2) Besten Dank für die Blumen. Wir hoffen, die Neugestaltung gefällt Dir ebenso gut wie uns.
3) Verständnisvoll, vernünftig, fundiert: Mehr solche Statements, und mein Vertrauen in die Menschheit ist wieder hergestellt!

WER ZAHLT, SCHAFFT AN?

Meines Erachtens ist es absolut unverschämt von Euch, den Lesern Informationen vorzuenthalten, auch wenn es um noch so jugendgefährdende Spiele geht. Schließlich bezahle ich für Euer Magazin und verlange deshalb auch vollständige Infos. Michaels Argumentation im Oktober-Editorial, wonach es sowieso unnötig sei, den x-ten Aufguß einer ausgelutschten Idee zu testen, halte ich für eine völlig bescheuerte Ausrede. Erstens gibt es ohnehin kaum neue Spielideen, und zweitens sind in den besseren Vertretern des Genres durchaus Weiterentwicklungen festzustellen. Auch die Frage, ob es sinnvoll sei, ein Programm zu testen, das ohnehin bald auf dem Index steht, kann ich nur mit Ja beantworten: Schließlich wäre ich durchaus in der Lage, mir ein solches Game gegebenenfalls recht schnell und damit eben vor der Indizierung zu besorgen. Zu guter Letzt ist mir Euer Konflikt mit dem Staatsanwalt nun wirklich komplett egal – das ist Euer Problem und ganz sicher nicht meins oder das der anderen Leser.
Nur aus Neugier: Wenn jemand im Besitz eines beschlagnahmten Spieles wäre, das er vor der Beschlagnahmung ganz legal erstanden hätte, würde er sich dann nur durch den Besitz strafbar machen? So hört es sich nämlich in Eurer Antwort auf den Leserbrief „Erkennen Sie die Kopie?" im Oktober-Ghostwriter an. Aber das wäre ja geradezu unglaublich!
zeigt sich Dennis Humburg aus Staufenberg verblüfft.

Sorry, aber Deine Argumentation ist derart jenseits von Gut und Böse, daß ich hier gar nicht näher darauf eingehen möchte. Gesetz ist nun mal Gesetz, und wirtschaftliche Risiken müssen in einem vertretbaren Verhältnis zum damit Erzielten stehen – alles andere ist Quatsch mit Soße. In diesem Zusammenhang mag es Dich interessieren, daß der Besitz beschlagnahmter Spiele in der Tat illegal ist; wann sie erworben wurden, spielt dabei keine Rolle. Möglicherweise erkennst Du ja jetzt die Tragweite der Problematik?

ROTE KARTE FÜR MANGELNDE SPIELTIEFE

Als neuer Leser Eurer Zeitschrift möchte ich Euch erst mal für die gute Aufmachung und die durchweg interessan-

Fußball? oder...



Deutschland: Samstag 19.30 Uhr

ten Berichte loben. Mein eigentlicher Anlaß zum Schreiben ist aber das Editorial der Ausgabe 10/96: Ich konnte es zunächst gar nicht glauben, daß es tatsächlich eine Zeitschrift gibt, die sich mit den möglichen Folgen von stupiden und gewaltverherrlichenden Spielen auseinandersetzt und daraus sogar Konsequenzen zieht. Ich verstehe ja selber nicht, warum gewisse Magazine Programmen wie etwa „Pandora Directive" fehlende Spieltiefe attestieren, während im gleichen Zug Ballerspiele bei der Spieltiefe mit „Gut" abschneiden. Auch wenn ich sicherlich kein Freund von Zensur bin, halte ich es doch für richtig, manchen sogenannten Spielen die rote Karte zu zeigen.
konstatiert Christian Mörken aus Hamburg.

Wenn es rein nach unseren Wünschen ginge, würden überhaupt nur unbestreitbare Hit-Games veröffentlicht. Oder zumindest würden wir unsere Leser in der Tat gerne vor fragwürdigen Titeln warnen können; was jedoch im Fall von Index-Kandidaten nun mal zeitkritisch ist. Andererseits: Ginge es wirklich nur nach unseren Wünschen, läge vermutlich die gesamte Redaktion irgendwo faul am Strand herum...

QUELLE DER MORAL

Mit Erstaunen las ich das Oktober-Editorial. Ich will nun gar nicht darauf herumreiten, ob und wann ein Spiel jugendgefährdend ist, denn der Punkt ist ein ganz anderer: Ihr seid eine Zeitschrift, die neue Spiele vorstellt. Und Ihr habt neben den jugendlichen Lesern eben auch erwachsene wie mich, die sich einfach informieren wollen – nicht selten hängt ja von Euren Tests eine Kaufentscheidung ab. Wenn Ihr nun ein ganzes Genre einfach weglaßt, so finde ich das erstens unfair gegenüber den Älteren, und zweitens wird der Joker dadurch einfach unvollständig.

Für richtig hielte ich es also, alle Spiele vorzustellen, auch auf die Gefahr hin, daß einzelne Titel indiziert werden – und meinetwegen auch mit dem Hinweis, daß dieses oder jenes Programm nicht für Personen unter xy Jahren geeignet ist. Denn wenn ich unbedingt moralische Ergüsse lesen will, dann gibt es dafür bessere Quellen als Euer Magazin!
kritisiert Herbert Zach aus Wien.

Moral beiseite, wir sind eine Spielezeitschrift für ALLE und werden unsere Leser auch weiterhin über ALLE Neuerscheinungen informieren – jedenfalls über ALLE, wo uns dies nicht mit dem Gesetz in Konflikt bringt. Nicht umsonst veröffentlichen wir übrigens bereits seit Jahren die Altersempfehlungen der USK zu jedem Test.

RUNDUMSCHLAG

1) Zum neuen Layout möchte ich mich der Meinung von Florian Sonnenburg (9/96) anschließen: Ihr gleicht Euch immer mehr anderen Magazinen an, und diejenigen, welche den Joker wegen seines im positiven Sinne außergewöhnlichen Layouts gekauft haben, greifen nun zu den billigeren Konkurrenzmagazinen.
2) Etwa alle zehn Sekunden stirbt ein Mensch an den Folgen des Tabakkonsums, was offenbar niemanden stört – aber wenn es mal einen Einzelfall gibt, wo jemand aufgrund von Horrorvideos tatsächlich selbst zur Axt greift, geht ein Aufschrei durch das Land. Eure Aktion, keine Indizierungskandidaten mehr zu testen, mag Euch zwar hoch anzurechnen sein, mag aber nach hinten losgehen: Die Leser könnten sich anderen Magazinen zuwenden.
3) „Der Schatz im Silbersee" war die dafür von Euch verlangten 19,80 DM nicht unbedingt wert. Kommt auf der nächsten Hit Collection-CD was Besseres?
4) Mit Euren Wertungen bin ich übrigens sehr zufrieden und teile immer in etwa Eure



Meinung. Kommt mir aber ja nicht auf die saudumme Idee, die Prozentnoten durch Sternchen zu ersetzen!
5) Ghost, hast Du eigentlich eine Lieblingsband oder ein Lieblingsspiel?
6) Wie wäre es mit einem neuen Sonderheft mit dem Titel: Die witzigsten Leserbriefe der Welt?
regt Dirk Rose aus Rodach an.

1) Mal davon abgesehen, daß wir das Layout inzwischen weiter optimiert haben: Kennst Du ein preiswerteres Magazin als PC JOKER HEFT & SPIEL?
2) Kein Wort mehr zum Thema Indizierungen, dafür zum Tabakkonsum: Daß es hier keine gesellschaftlichen Protestströmungen gäbe, wirst Du doch wohl nicht sagen wollen? Und auch hier halten wir persönlich Verbote nicht für den richtigen Weg, werden uns aber der jeweiligen Gesetzeslage beugen.
3) Nein, auf der nächsten Hit Collection kommt nichts Besseres, die ist nämlich überflüssig geworden: Mit diesem Heft hältst Du für nur 7,50 schließlich auch den unumstrittenen Megahit „Battle Isle 2" in Händen! Tja, andere Zeiten, andere Sitten und Preise...
5) Keine Sterne, versprochen!
6) Meine Lieblingsband ist der Einband dieses Hefts, und mein Lieblingsspiel ist... nicht jugendfrei und daher indizierungsgefährdet. Dabei braucht man dafür noch nicht mal einen Computer.
7) Wollten wir dieses Sonderheft machen, käme eine Menge Arbeit auf Dich zu!

HERZLICHEN GLÜHSTRUMPF

1) Ich will Euch erst mal gratulieren: Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! Macht weiter so und bleibt gesund!
2) Ich verstehe Eure neue Erscheinungsweise nicht. Wenn man jetzt für ein Jahr abonniert hat (zehn Ausgaben), bekommt man dann auch nur zehn? Und wie ist das mit dem Total-Joker und der Normalausgabe?
3) Als Jugendlicher möchte ich mal sagen, daß ich es toll finde, wenn Ihr indizierungsgefährdete Spiele nicht mehr testet. Die gehören einfach nicht in den Besitz von Kindern oder Jugendlichen.
4) Habt Ihr im nächsten Heft einen Test von „Dungeon Keeper"?
5) Warum habt Ihr eigentlich wegen des „Weihnachtswunders" im letzten Heft die Vorschau geopfert?
weihnachtswundert sich Jörg Lang aus Manching.

1) Danke heißt Hatschi oder so. Soviel zur Gesundheit bei diesem Sauwetter.
2) Na, jetzt ist doch alles ganz einfach: PC JOKER HEFT & SPIEL erscheint zwölfmal pro Jahr, andere Versionen gibt es nicht. Und Alt-Abonnenten erhalten exakt so viele Ausgaben, wie sie bezahlt haben – was nach der eklatanten Preissenkung eine ganze Menge mehr sein dürfte!
3) So sieht es auch das Gesetz.
4) Wenn es nach den Angaben des Herstellers ginge, hätten wir im letzten Jahr jeden zweiten Monat einen Test von „Dungeon Keeper" im Heft gehabt. Warten wir's also einfach ab.
5) Na, jetzt weißt Du's. Und, zufrieden?

ÜBER STICK UND STEIN

Findet Ihr denn nicht, daß „Daggerfall" eine bessere Wertung als 67 Prozent verdient hätte? Ich besitze zwar nur ein Demo, aber 75 Prozent würde ich dafür schon geben.
Davon abgesehen habe ich da ein Problem mit der Joystickeinrichtung unter Windows 95: Trotz allen Fluchens und Betens erscheint immer die Meldung „Joystick not connected correctly". Ich denke aber schon, daß er richtig „connected" ist, denn im DOS-Modus funktioniert alles einwandfrei. Tja, und deshalb kann ich z.B. „Earthsiege" nur mit der Tastatur oder mit mentaler Kraft kontrollieren. Wißt Ihr Abhilfe?
hofft Bernhard Krenn aus Ober-Grafendorf in Österreich.

Was „Daggerfall" betrifft, ist ein grafisch noch so schönes Demo nun mal nur die halbe Miete. Jetzt aber zur vollen Problemlösung: Zuerst via Arbeitsplatz in die Systemsteuerung gehen und dort schauen, ob das Joystick-Icon vorhanden ist. Wenn ja, anklicken und konfigurieren. Falls nein, wird's komplizierter: Via Systemsteuerung in „System". Dort den Gerätemanager öffnen, unter „Audio-, Video- und Game-Controller" muß hier der Joystick-Gameport angezeigt sein. Wenn ja, auf aktualisieren klicken und wie oben beschrieben konfigurieren. Falls nein, wurde wahrscheinlich die Soundkarte nicht korrekt erkannt; also komplette Hardware-Erkennung wiederholen. Wenn ja, aber durchgestrichen oder mit Ausrufezeichen versehen, hast Du einen internen Konflikt, der durch Klick auf „Eigenschaften" angezeigt wird. Da wird dann aber die Ferndiagnose schwierig.

PREISFRAGE

1) Was soll eigentlich dauernd die DOS/Win 95-Diskussion? Das ist ja fast wie damals der Amiga/PC-Streit! Ich glaube, daß die DOS-User einfach noch in der Mehrheit sind und die vielen Vorteile der anderen Seite nicht wahrhaben wollen.
2) Warum laßt Ihr den Stromausfall nicht einfach weg? Der interessiert mich nämlich überhaupt nicht!
3) In Euren Bewertungskästchen gebt Ihr meist einen Etwa-Preis des Spieles an – wäre es nicht möglich, daß Ihr in Euren Anzeigen nachschaut und den jeweils billigsten dort genannten Preis nehmt?
4) Wieso macht Ihr keine Lesertests wie im Amiga Joker?
grübelt Markus Fischer aus Guntersblum.

1) Da könntest Du sehr wohl recht haben.
2) Dein Wunsch war uns Befehl!
3) Erstens dreht es sich bei unseren Tests häufig genug um Spiele, die in den Anzeigen noch gar nicht genannt werden, zweitens sagt der schiere Preis in Inseraten noch nichts über die Versandkosten. Und genau deshalb gibt es hier wie überall sonst auch unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers, die wir übernehmen.
4) Falls es von der Mehrheit der Leserschaft gewünscht wird, werden wir Lesertests gerne in Erwägung ziehen. Also, Mehrheit, was wünschst Du?

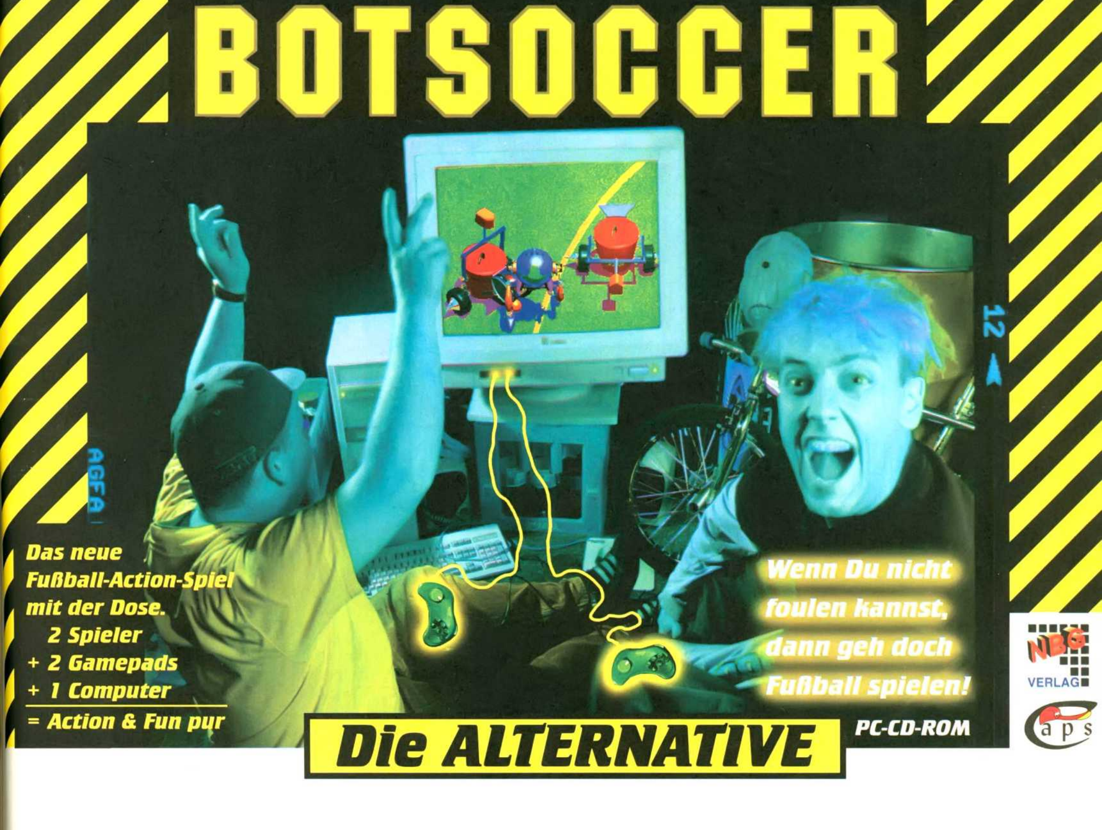
DER GENRE-SPEZIALIST

1) Das mit den Genre-Specials ist echt eine Superidee, weiter so! Vielleicht könntet Ihr ja auch mal was zu Herstellern machen, etwa über Geschichte, Spiele und andere wichtige Fakten?
2) Wie sieht es mit einem Test zu „Meridian 59" aus?
3) NEWS! NEWS! NEWS! Ich bin der Meinung, Ihr solltet viel mehr News rund um Computerspiele und Softwarehäuser bringen, damit man als Joker-Leser immer auf dem laufenden ist.
4) Was hat es mit diesem „Weihnachtswunder" auf sich?
5) Guter Zug von Euch, jetzt endlich 12 Ausgaben im Jahr herauszubringen!
6) Tja, das Thema „brutale Spiele": Ich weiß, daß Ihr schlechte Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht habt, aber wir Leser wollen halt informiert sein. Trotzdem verstehe ich Euch, wenn Ihr die Teile nicht mehr testet.
schreibt uns ein anonymer Leser.

1) Danke. Allerdings sieht es momentan fast so aus, als würde der zweite Teil des Adventure-Specials in diesem Heft der unaufhaltsam steigenden Spiele-Weihnachts-Sturmflut zum Opfer fallen. Na, dann wird er eben im nächsten Heft nachgeholt!
2) Schon passiert, nämlich in dieser Ausgabe.
3) Auch schon mit dieser Ausgabe passiert.
4) Dreimal darfst Du raten...
5) Auf zum vollen Dutzend.
6) Jetzt aber wirklich zum letzten Mal: Falls erlaubt, wird getestet.

BEGHOSTERT

Hallo, Ghost, hier sind ein paar Fragen für Dich:
1) Wann bist Du gestorben, und wo steht Dein Grabstein?
2) Wie lautete Dein Name, als Du noch unter uns weiltest?



3) Haben Eure alten Hefte Sammlerwert? Verkauft Ihr im Joker-Shop Originale oder Nachdrucke?
4) Eure Bewertungen haben bis jetzt immer gestimmt, bloß mit der Witzigkeit hat es (im Vergleich zu den älteren Heften) etwas nachgelassen.
5) Mehr Ghost-Comics, mehr Ghostwriter, mehr Cocktail, mehr Top-Tips, mehr Besserwisser, mehr PC Joker! Dafür könnt Ihr das Heft auch ruhig um ein, zwei Mark teurer machen.
genehmigt Paddy Schmidt aus Wuppertal.

1) Was, ich bin tot? Das ist ja schrecklich! Warum hat mir das bisher niemand gesagt? Und ich dachte immer, eine Bettdecke aus Stein sei halt der letzte Schrei...
2) Was interessiert mich der Name? Mann, Du hast eben behauptet, ich sei TOT!
3) Im Shop werden sorgsam gehütete Originale verkauft, die in der Tat teils Sammlerwert besitzen.
4) Kennt Witzischkeit also doch Grenzen?
5) Mehr PC Joker gibt's nun ja auf jeden Fall, auch was den Umfang betrifft. Dafür haben wir den Preis allerdings gesenkt, statt ihn zu erhöhen – wir hoffen, Du nimmst uns das nicht allzu übel.

VERA AM MITTAG

Rein zufällig hatte ich just an jenem Tage schulfrei, als Michael bei „Vera am Mittag" auf Sat1 zu Gast war. Na ja, er hat sich wacker geschlagen, auch wenn er seine geplante Lobrede auf Computerspiele nicht hat halten können. Erstaunlich fand ich aber, daß die beiden Jugendlichen keinen PC hatten, sondern eine Konsole! Im übrigen scheint Michael im letzten Editorial dieselben Klamotten zu tragen wie in der Show – leider sieht man seine grünen Socken nicht, die das Highlight seines dortigen Outfits waren.
Und jetzt zu etwas ganz anderem: Im Nachhinein muß ich nämlich leider zugeben, daß Ihr mit Eurem „Z"-Test weitgehend recht hattet. In meiner anfänglichen Euphorie war ich enttäuscht von Euch (siehe Leserbrief „Ange-Z-ettelt" im letzten Heft), aber inzwischen machte sich auch bei mir Ernüchterung breit. Später wird das Spiel nämlich erstens hektisch und zweitens langweilig; Ihr lagt halt mal wieder goldrichtig.
Zum Schluß aber noch ein kleiner Vorwurf: Erst verursacht Ihr gleichzeitig Spannung und Vorfreude auf das „Weihnachtswunder", und dann muß ich bis zum 3. Dezember auf Aufklärung warten!
zappelt Ronny Manski aus Köln.

Michael läßt Dir ausrichten, daß er gar keine grünen Socken besitzt – vielleicht solltest Du Dir doch mal einen Farbfernseher gönnen? Spannung und Vorfreude waren hinsichtlich des „Weihnachtswunders" freilich beabsichtigt. Und berechtigt, wie wir hoffen.

SCHREIB MAL WIEDER!

Getreu dem guten alten Motto der Post freue ich mich auf Zuschriften mit Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen. Sämtliche Briefe, denen RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, werden persönlich von mir beantwortet; sei es in einem privaten Schreiben, sei es in aller Öffentlichkeit auf diesen Seiten.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

JOKER-SHOP



DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner.
Jahrgang 93 (1/93 und 2/93 vergriffen) DM 45.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95 vergriffen) DM 45.–



JOKER-TELEFONKARTE



WHALE'S VOYAGE: Das Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung zum Spiel



JOKER-BOX
für TC-Spieler



DEMO-SOUNDS: Drei Audio-CDs voller Soundtracks der Demoszene.
DM 29.– pro CD oder das komplette Trio für DM 75.–

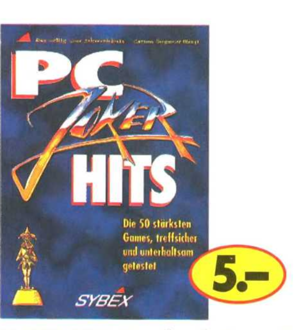
DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



MAUSPAD



ONLINE Kompakt



PC JOKER BUCH: Die größten Klassiker aus den PC JOKER-MAGAZINEN.



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



SONDERHEFTE: Zwei Klassiker mit jeweils über 80 Tests der Genres „Adventure" oder „Strategie".



PC JOKER: Jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.–



PC JOKER TOTAL-CD



JOKER HIT COLLECTION: Die „Höhlenwelt Saga" oder „Der Schatz im Silbersee" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



CD-Tasche: Praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben.



MULTIMEDIA JOKER



MULTIMEDIA JOKER CD: Mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker	☐ 6/92 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93
	☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
	☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
	☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
	☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96
	☐ 11/96
PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
Sammler-Angebot	☐ PC 93 & Sammelord. ☐ PC 94 & Sammelord. ☐ PC 95 & Sammelord.
Joker-Buch	☐ PC Joker Hits
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
Joker Hit Collection	☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐ Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
CD-Tasche	☐ Stück
Demo-Sounds	☐ Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
Disksticker	☐ Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐ Stück
Joker-Telefonkarten	☐ Stück
Mousepads	☐ Stück
Sammelordner	☐ Stück
Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück

Oder Sie benützen die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 125

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

486DX2/66, 8 MB, 105 MB HD, 4 x CD, 1 MB Grafik, 14"-Monitor, 16-Bit-Sound, Maus, Keyboard, Boxen, Win 3.1, MS-DOS 6.2, Spiele: KQ7, Empire Deluxe, Ravenloft, Stronghold, VB 1100 DM. Tel.: 04167/401, Marco

CH Prod. Flightstick 50,-, MS Sidewinder 3D Pro 50,-, 486er Motherboard + Intel CPU DX 33 ohne RAM 80,-, Pentium CPV P90 150,-, PC Player Hefte 12 Stck. 1996 50,-, ältere PC Joker Stck. 5,-. Tel.: 02822/52415 ab 16.00

Verk. gebrauchte PC-Hardware. Zum Teil 50 % unter Neupreis. Alle Teile 100 % i.O., z.B. PS2 Simm 16 MB 100,- DM, HD 1,2 GB 180,- DM, PCI Board + P133 400,- DM. Info unter Tel.: 0171/8821947

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Software auf CD-ROM z.B. Rayman, Wing Commander 4, Top Gun, Teamchef, Phantasmagoria, Die Siedler 2, Kyrandia 3, Magic Carpet 1 + 2, Rebel Assault 1 + 2, Slipstream 5000, FIFA Soccer 96, Vollgas, LBA, NBA 96 Live, Bioforge, Prisoner of Ice, Sim Tower, NHL-Hockey 96, Elisabeth I., Battle Isle 3, Grand Prix 2 und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Civilization, Sam & Max, Space Quest 2 + 3, Archon, F15 Strike Eagle 3, Heart of China, Wizards Crown, Pools of Darkness, Patton Strikes Back, Epic, Defender of the Crown und einige Infocoms. Tel.: 0721/813992

Verkaufe Software auf CD-ROM z. B. Worms, Das Rätsel des Master Lu, Duke Nukem, F1 Manager, Command & Conquer, The Dig, Noctropolis, Frankenstein, Mag!!!, Pitfall (Win 95), Jagged Alliance, Ran Soccer, Under a killing Moon, Int. Tennis Open, Day of the Tentacle, Doppelpaß und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

PC-Adventure: CD ROM Gabriel Knight 2 (DV), Zork Nemesis (DV) je DM 40,00, Fade to Black (DV), Verschollen in der Zeit (Buried in Time) (DV) je DM 30,00 zzgl. Porto, ferner auf Disketten Beneath a Steel Sky, Day of Tentacle, Hand of Fate (alle DV), sowie Space Quest 5 (E) je DM 15,-. Tel.: 02233/22115

Verkaufe auf CD X Mas Lemmings 15,-, Wings of Glory 30,-, FIFA Soccer 20,-, Battle Isle 2 30,-, Stone Propeth 30,-, Der Patrizier 20,-, Kings Quest VI 30,-, Kyrandia 3 20,-. Suche Pinball Illusion. Tel.: 04361/1238

Verkaufe CD-Originale: Steel Panther, Elisabeth I, Planer 2 je DM 45,-, Oldtimer, Stronghold je DM 25,-. Tel.: 0531/67661

Verkaufe PC-Originale: Bundesliga Manager 97, Diabolo, Civilization 2, Magic Carpet 2, X-Com, Syndicate Wars, Bleifuß 2, Warcraft 2, DSA 3, Formula One GP 2, Siedler 2 etc. Liste mit ca. 200 Spielen gegen 2 DM RP bei: Ole Brandenburg, Heerstr. 83 b, 14055 Berlin. Suche auch Software für Amiga, C64 und PC.

Gratis! Verschenke PC-Spiele. Pro Anrufer nur 1 Spiel. Anrufen lohnt sich: 0821/585903

CD-ROM: Urban Runner 40,-, Shannara 40,-, Aliens 40,-, Golden Gate Killer 50,-, Wing Commander 4 50,-, Zork Nemesis 50,-, Battle Bugs 30,-, Lighthouse 50,-. Alles kompl. deutsch. Tel.: 05175/7606

CDs: Warcraft 2 50,-, Z 50,-, Return Fire 35,-, Fugger 2 45,-, J. Alliance 20,-, V. Pool 30,-, Apache 2 40,-, G. Naval B. 15,-, Bioforge 20,-, Master o. Magic 16,-. Disk: BMH u. Software Manager 15,-. 0450375423

Verkaufe PC-Spiele auf CD-ROM (alles Originale): A-10 Silent Thunder, Need for Speed, Dawn Patrol, Caesar 2, Swotl, Rebel Assault, Steel Panthers, 15 - 40 DM. Tel.: 0221/8908567

Verschiedene Erotik-CDs (Spiele, Photos ...). Schon ab 25 DM! Kostenlose Liste bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg anfordern! Fax: 0203-766902. Es lohnt sich!

Biete auf CD-ROM: Conqueror A.D. 1086 35,-, Siedler II 40,-, Crusade 15,-, Battle Isle II 15,-, 1869 15,-. Tausche auch gegen Civilization II. Tel.: 089/8915297

Verk. für PC: NBA 96, Z, Prisoner o. Ice, FIFA 96, Need f. Speed, Civ Net, TFX 2000, NHL 96, NHL 94, 7th Guest. Preise zw. 5 - 60 DM. Tel.: 06405/1666

Games! Games! F-15 III, B-17, Dogfight je 15 DM, zus. nur 37 DM. Tägl. ab 14.00 Uhr 02351/53727

Verkaufe CD-Originale: Flight Simulator 5.1, Scene-Disk Europe 1, Cäsar 2, Apache Longbow; jedes Teil 50 DM u. dt. Anl. Tel.: 07308/42507 ab 16.30 Uhr

Löse Spielesammlung auf. Liste gegen 1 DM Rückporto an: Kathrin Martinek, Kirchweisstr. 41, 66851 Bann oder Tel.: 06371/12391 (König) Habe z.B. Dig, Riddle of Master Lu, FIFA 96, auch ältere, Lösg. ...

500 super Levels zu Duke Nukem 3D auf CD für nur 25 DM: VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459 (solange Vorrat reicht)

PC-Originale: Riddle of Master LU (engl.), NHL Hockey 96 (engl.), Anvil of Dawn (engl.), Star Trek: Interactive Technical Manual (engl.), US Navy Fighters + Expansion Disk Marine Fighters (deutsch); alle Spiele jeweils 25,- DM zzgl. Porto. Tel.: 06101/83756

CD-ROM Spiele: Mag!!!, Hattrick!, Sid Meiers Classic Collection, Soccer Stars '96, Grand Prix Manager, Transport Tycoon Deluxe, jedes Spiel 50,-. Tel.: 05129/1505 16 - 20 Uhr

350 Levels für Warcraft 2 + 100 Levels für C&C + 70 Levels für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim 2000, zusammen nur 25 DM; CivNet CD 35 DM; D/Generation nur 18 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459 (solange Vorrat reicht)

Verk. X-Wing, Planer + Extra, Oldtimer, Big 4, HL 14-18, GPM, Reeder, Hattrick, Reb. Assault, Buzz Aldrin, Jonathan, Indy 3+4, 1990, FIFA 95, Sim Tower, Softw. Man., Blue Force zzgl. NN, 06523/247, Uwe ab 18 Uhr

SUCHE HARDWARE

Suche 486DX4 mindestens 66 MHZ o. Pentium, preiswert u. 22 x 1 MB RAM für 486SX2. Tel.: 034298/30916

SUCHE SOFTWARE

Kaufe Bestände und Sammlungen von Spielen. Nur gut erhaltene Originale mit allen Beilagen. Wer also schnell viele Spiele loswerden will, Tel.: 0721/813992 (abends)

Suche älteres PC-Spiel Battletech, CD oder Diskette. A. Ewerleinj, Ottenberghalde 7, 88079 Kressbronn, Fax: 07543/54602, Tel.: 07543/7704 ab 18.00 Uhr

Suche Age of Riffles (SSI) dt. oder engl. Biete diverse Spiele wie BMH, Alone 2, Battle Isle 2, Anstoß, Civ. I, Kyrandia, Champch. Manager uvm. Tel.: 05723/76278

Suche für Amiga Harpoon Szenario-Editor. Tel.: 08549/8780

VERSCHIEDENES

Lösungen: Kyrandia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, Gobliins 1-3, Discworld, M. Island 1+2, Indy 3+4, Kings Quest 1-6, Ultima 7, Darkseed, Vollgas, The Dig, M. Mansion 1+2, Sam + Max, je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Stop! Wolltest Du schon immer mal Fußballmanager, Raumschiffkapitän oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitlbach

Lösungen: Kyrandia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, Gobliins 1-3, Discworld, M. Island 1+2, Indy 3+4, Kings Quest 1-6, Ultima 7, Darkseed, Vollgas, The Dig, M. Mansion 1+2, Sam + Max, je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Wir suchen für professionelle Spiele Programmierer, Grafiker, Musiker. Demos an XANTI - Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück, oder Mailbox 0541-17664

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal Tel.: 09628/8459

Verkaufe über 600 Lösungen, Cheats und Tips u. Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen. (Nur Vorauskasse) Fordert kostenlose Preisliste an! Lösungen 4,-, Tricks 2,50 usw. CH. Veron, Fabrikstr. 40, 67655 Kaiserslautern

FÜR AMIGA

BIETE HARDWARE

CD32 + Communicator II + 10 Spiele + ca. 200 Zeitschriften (Games, Special) + Tool-CDs (Aminet) uvm. VB 350,- DM, Spiele für 1200/500 (Illusions, Frontier, alles mögliche) zw. 10-35,- DM. Tel.: 07024/55106

Verk. A1200, HD 60 MB, 2. Laufwerk, Monitor, Commodore 1940, 6 Originale und Zubehör für 780 DM. Tel.: 037322/80528

A600/2 MB/Uhr mit 170 MB F.-Platte, orig. Maus, Netzt. und Bücher für 399 DM. 170 MB Festpl. für 130 DM, 1 MB für A600 für 75 DM. Tel.: 03441/712678

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor, Maus, Joystick, 3 volle Diskettenboxen mit Originalen, z.B. BMH, Siedler, Chaos Engine uva. Für läppische 600,- VHB. Tel.: 0831/26351 ab 17 Uhr

A1200 T. 50 MHz, 550 MB HD, 6 MB RAM; 2 ext. Laufw., 23 Orig.-Spiele, ca. 300 Disks, div. Extras, Zeitschriften, Fachbücher, Hardware, VB 2200 DM. Tel.: 04435/3597

A500, 1 MB, Monitor, Zubehör + Spiele. Infos unter 07951/44394. Sprecht Eure Nummer auf AB, damit ich Euch zurückrufen kann. Preis ist VHB 450 DM.

A1200, HD 340, Blizzard 1230 mit 8 MB RAM und 50 MHz, Monitor 1492, Epson LQ 400, 2 Laufwerke, 6 Joysticks, Mouse, 500 Original-Disks, Preis 1500 VHB, Selbstabh. Dieter Daum, Zeppelinstr. 4, 65462 Gustavsburg

A500 + Kick 1.3+2.0, Moni. 1084S, Worms, Indy 4, 7 Orig., 70 Disks mit PD, 150 Disks leer, Zub., (2 Joyst., Boxen, Abdeckh., Maus etc.) VB 350 DM. 04141/3897

Verk. A500 (TV-Modulator + 2 Joysticks + Maus + ca. 25 Spiele + 60 Leerdisketten + Bücher), ca. 18 Monate alt, zusammen 300 DM. Tel.: 09142/6376 (Boris)

A1200, 2 MB, + 400 MB Festpl. + 2 LW + Microvitec-Monitor + 80-W-Aktivboxen + Maus und Joystick + OS3.1 und viele Spiele. VB 1100 DM. Tel.: 08122/15279

Verkaufe A500, 2,5 MB RAM, externes Laufwerk, Monitor, Software und Zubehör und 200 Spiele. VB: 600,- DM. Tel.: 09141/71066

Adios, Amiga! A2000, 3 MB RAM, 48 MB SCSI HD, 2 int. Floppies, Zubehör, Monitor 1084S. Alles 100% ok, einige Orig.-Spiele, VHB 450,-. 089/6016761

A1200, 2 MB RAM, 40 MB HD, 2. LW + Monitor, Maus + Joysticks, Orig.-Softw. installiert, FIFA, Siedler 1, Theme Park, Coala, Zool 1+2, Soccer K. Tel.: 09313940, 350,-

A1200 + Monitoradapter u. FPL-Controller, inkl. 200 Disketten (Anw. + Spiele). Bei Bedarf mit 270 MB HD und/oder 14" Acorn-Mon. ab 400,- DM. Tel.: 030/4516897

A500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, Joystick, Handbücher, viele Spiele, z.B. The Chaos Engine, Das Schwarze Auge, Powermonger, Zeewolf für 250,-. Tel.: 089/7143804

Amiga 1200 mit Monitor, Zweitlaufwerk und vielen Originalen z.B. Bloodnet, Simon the Sorcerer, Hollywood Pictures usw., VB 650,-. Tel.: 02684/8310

Verk. Blizzard 1220/4 28 MHz, 4 MB Fast-RAM 150,-, M-Tec 1200 4 MB RAM-Board mit Co-Proz. 120,-. Tel.: 05105/64819 (abends)

Verk. A500 + 2 MB BiKicks 1.3 + 2.0, Joystick, Spiele für 200 DM, Freezer MK 3 u. 2 ext. LW für je 50 DM, Andreas Giese, Weidenweg 11, 39261 Zerbst

Verk. A500, 1 MB RAM (ohne Software), Action Replay, VB DM 300. Ruf: 02041/52050

Verk. A1200, 16 MB HD; 6 MB RAM, 68030-28 MHz, CD-ROM, Powernetzt., 2. LW, Monitor, Drucker, neue Softw., 30 CDs, 100 PD-Disks u.a., VB DM 2300,-. Ruf: 02041/52050

Amiga 500, Kick 1.3, 1 MB, 2. LW 5 1/4" (ab- und umschaltbar), Monitor 1084S, Joy, 2 Mäuse, Handb., ca. 2 Jahre, originalverp. an Meistbietenden. Tel.: 04952/3329

CD32 inkl. 15 Spiele 200 DM + Versand. 0203/502658

Verk. Monitor 1084S, HDisk 325oN (233 M), Devpac-Assembler, 3 Programmierbücher, 1 MB RAM-Modul (A600), EOB II, Siedler, Civilization, Syndicate u.a. Tel.: 0629379234

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Drucker Epson LQ 400, Philips Monitor, Handbücher und Zubehör, VB 450 DM. Tel.: 030/7972823 ab 18 Uhr

CD32 + Expansionboard/6 MB RAM, Honeybee, OS 3.1, 100 CDs, 100 Disks, HD-Laufw. extern, Monitor, ShapeShifter + Mac OS7.5.3, VB 1000,-. Tel.: ab 17 Uhr 0461/42327

A1200, 170 MB Blizzard 1230/IV, 8 MB RAM, 1 ex. LW, CD-ROM 4f, Monitor 1438S, Star LC24-200, Orig.-Spiele, ca. 200 Disks. Festpreis 2200 DM. Tel.: 089/7601413

A1200 + 2. LW + CD-ROM (+ CDs), + 5 Joysticks + 3 Mäuse + 14"-Monitor + ca. 200 Disks, über 13 Top-Originale (Reeder, Subwar, Simon...) nur 599,- VB. Tel.: 04121/3615 (Boris)



A1200! 2,5" HD 80 MB plus Kabel, Schrauben, Software 80 DM, M-Tec 1204 + 4 MB PS/2 Simm + Co-Pro 140 DM, 100% ok. Tel.: 0043 (0) 6138/2206, Peter Johannes, Österreich

Achtung Super Angebot! Verkaufe Amiga 1200 im Tower, 420 MB Wechselfestplatte, SCSI, 2 MB Chip, 4 MB Fast, Monitor, Bildschirmfilter, Kickstartumschaltplatine auf A500, Maus, Joystick, 2 CDs: Beneath a Steel Sky und Wing Commander/Dangerous Streets, Alien Breed 3D II AGA, komplett für nur sagenhaft schlappe 1250,- DM. Tel.: 02372/3409

Verk. Amiga 2000 + Monitor, 3 MB RAM, Laufwerke, Maus, Festplatte 40 MB, Joysticks, haufenweise Software, über 100 Spiele für 500 DM. Tel.: 07731/47416

Verk. A500, 2 MB, 2. Laufwerk, Philips Monitor, 12 orig. Spiele u. Zubehör, Anstoß, BM Hattrick, Rüsselsheim, Pizza Con., Eishockey Man. usw, VB 600 DM. 08031/63920

A1200, 28 MHz, 6 MB RAM im Tower + 850 MB West. Dig. + 3 x 3 1/2 + 1 x 5 1/4 Zoll Laufw. + 9-Nadel-Drucker (Farbe) + Monitor 1084 + Computertisch für DM 2300,-. Tel.: 05264/8423

A500: 2. LW + 2,3 MB + TV-Mod. + Maus/Pad + Joysticks + Joypad + Bücher + AJ-Lösungen + ca. 130 Disks + div. Spiele z.B. BMH, Worms, Reeder, Piz-Con., Col. Preis n.VB. 03723711895

Verk. für Amiga 600 Turbokarte 68020 28 MHz inkl. 4 MB RAM für 400 DM (Apollo) und die Graffiti-Karte für 100 DM. Tel.: 0161/3303301, fragt nach Sven

A1200, 340 MB HD, Blizzard 1220/4, CD-Overdrive + CD32-Em., Monitor CD 8802, 2. Laufwerk, Joystick, Joypad, CDs, Anwendg. + Spiele, VB 1800,-. Tel.: 05302/6805

High-End A1200er zum Low-End-Preis! A1200, Kick 3.0, orig. Disk-Laufwerk (keine Kompatibilitätsprobleme!), Blizzard 1230-IV Turbokarte (68030, 50 MHz), 10 MB RAM 88 MB Fast-RAM 60 ns, 2 MB Chip), 1,08 GB Festplatte, 2 x CE-ROM (mit CD32-Emulation + 4 CDs), 5,25"-Zweitlaufwerk (mit 60 Disks, z.B. f. Backup), wegen Studium für nur 1250 DM abzugeben! Tel.: 07306/33182 (Matthias)

Verk. Amiga 1200, zweites Laufwerk, ca. 40 Spiele, Amiga Joker von 1991-96, div. Lösungen und Cheats, Leerdisketten, 2 Mäuse, 4 Joysticks, 1000,- VHB. Ulf Grohmann, Hauptstr. 62, 36320 Kirtorf

Verk. für A1200, MTCC Turbo 030/28 Mhz + 8 MB f. 250 DM, Netzteil 30 DM, Joypad Honeybee f. CD32 20 DM, LW intern 30 DM, 1200-Platine 50 DM. Tel.: 03528/445219 Ronny

A1200 6 MB, 250 MB FP, CD-ROM, 2. LW, Apollo 1220 68881, MPS 1270 Drucker, Monitor 1438S, Originalspiele, Diskette + CD, 2000 DM VB. Tel.: 0231/635485 ab 16.00

Amiga 500 mit: 2. LW, 1 MB RAM, KS 2.0, Umschaltplatine, Maus, Joystick, viele Spiele u. Anwendg., Zeitschriften, Bücher. 03921/981683, Steffen

Amiga 500 1 MB, Commodore 1084S Farbmonitor, Action Replay, Mouse, Joystick, Spiele, Handbücher, VB 700,-. K. Rietbrock, Tel.: 05481/98013 ab 18 Uhr

CD32 + Wing Commander, Gloom, Oscar, Dangerous Streets, Diggers, Elite 2, Heimdall 2, Theme Park + 2 weitere CDs für nur 300-350,- DM (nach Vereinb.) Tel.: 0511/574551

Verk. A1200/10 MB in Desktopgehäuse mit abgesetzter Tastatur, mit Blizzard IV 68030 mit 50 MHz/SCS-II Controller/IDE 850 MB/1 HD und 2 DD Laufwerke, 2 Wechselrahmen für AT und SCS-II Platten, 220 Watt Netzteil mit Thermolüfter (alles im Gehäuse), 1 ext. 4fach-CD-ROM mit Netzteil und Alfa Data Controller, Anschluß an PCMAA-Port, Monitor 1085 ST/2, Joysticks, 1 Pad, ca. 900 Disks, CDs, Zeitschriften, Bücher, 1 TV-Modulator für 1085 ST/2, Mäuse (1 Infrarot), 1 ext. Netzteil (16 Ampere) mit Lüfter für A1200/500/600, Ersatzlaufwerke und noch sehr viel Zubehör. Auch einzeln. Tel.: 09261/63540 ab 20.00 Uhr (Marco)

Verkaufe A500, A2000, 1200 (T), Speicher, Controller, AT und SCSI HDs, RGB und Multisynch, Monitore, Zusatzteile wie Vlap, Toccata, Grafikkarten, Software wie Spiele, Anwender und CDs. Tel.: 09727/1023

A1200, 6 MB RAM 175 HD, Turbokarte 1220, Drucker 24 Nd., Mon. 1084, 2 x Joy, 2 x Maus, sehr viele Original-Spiele und Programme, z.B. Siedler, Biing, Frontier II u.a. Tel.: 03571/413645, VB 1800

Verk. A500 1 MB + HD 250 MB inkl. 2 MB RAM + Monitor + 2 ext. LW + 4 JS + Bücher + AJ 10/92 - 12/96 + ca. 30 Spiele (Originale), VB 1000,-. Tel.: 02405/94935

Verk. 2,5" Festplatte 250,- DM, Monitor 1084S 280,- DM, PS/Sim 4 MB 40,- DM, Drucker Star LC 200 Color 250,- DM. Tel.: 03437/916153

A1200 + OS3.1 + 50 MHz + 6 MB, 850 MB HD + 2fach-CD-ROM + Maus + Joystick + 12 CDs + 10 Games (Biing! AGA ...), VB 1900,- (NP 2400,-). A500 f. 80,-. Tel.: 07463/5375, Rene, 17 Uhr

Verkaufe CD32 + 11 Spiele und 2 Joypads. Alles in bestem Zustand. Preis 400 DM. Tel.: 05473/1306

A500 + 1 MB + 2. Laufwerk, div. Zubehör, HF-Modulator, div. Originale, alles 100% ok für 150,- DM zu verkaufen. Tel.: 0172 3624440 ab 19.00

Amiga 3000 Tower (Commodore-Original-Version) mit 68040 CPU, A3640 Turbo-Board, 18 MB RAM, Quantum 200 MB HD, Picasso Grafik-Karte, Vortex PC-Board 80486-SLC-50-Turbo Version mit 8 MB RAM, 105 MB HD, Vortex Monitor Switch, 14" VGA Monitor und vielen weiteren Extras im Wert von über 10.000 DM für 4500,- VB zu verkaufen unter Tel.: 0711/712174

BIETE SOFTWARE

Genial günstig! Breathless 28,-, Der Seelenturm 25,-, Pinball Illusions, FIFA Soccer, Amiga Money je 20,-, Banshee, Beneath a Steel Sky, Mr. Nutz, Wing Commander CD32 je 15,-, Lothar Matthäus Soccer, Black Crypt je 10,-, Maxon Multimedia 35,-, Das Große A500-Buch 15,- diverse ältere Amiga Joker, Amiga Plus u. Amiga-Magazine. Suche Bloodnet AGA! Tel.: 089/3568641 (evtl. Anrufbeantworter)

Amiga-Originale z.B. Ork, Leander, Agony, Air Support, ATR, F-117A, Dogfight, B-17, Assassin, DSA 1, Stryx, Indy 3, Gunship 2000, Monster Mix 2. Liste gegen 1,- RP anfordern. Rene Paape-Reimer, Fischerstr. 8, 17268 Templin

Slamtilt, Humans 3, Cedric, Seelenturm, Colonization, Sens. Soccer 96, Samba Partie; CD: Worms, Erben d. Erde, Pinball Illusions. Pro Spiel DM 20. Tel.: 04101/690348 ab 18 Uhr

CD32: Paws of Fury 20 DM; A500: A-Train 20 DM, Dominator, Dragon Spirit, Power Drift, Stargoose je 10 DM. Tel.: 02732/80791

Verkaufe A500-Spiele, ca. 30 Stück. Originalverpackung, z.B. Kolumbus, Jungle Strike, Colonization, zwischen 20 u. 30 DM. Tel.: 03433/741812 ab 18 Uhr

Verk. Zeppelin, Zeewolf, Civilization, F117-A, Combat Classics 2, 1869, Syndicate, Theme Park, Whales Voyage, Desert Strike je 20 DM + Por. A. Giese, Weidenweg 11, 39261 Zerbst

EoB 1, James Pond 2 AGA, Indy 3, Pirates, Arnie je 10 DM, Overdrive, Leander, Jurassic Park je 20 DM, Dragonstone, Bubba'n Stix je 30 DM, Double Dragon 5 DM. Maik Fischer, Emscherpfad 48, 44141 Dortmund

Verk. für A1200 100% Originale: Lost Vikings, Heimdall II für je 25,- oder alle beide für 45,-. Tel.: 08726/1546

30 DM: Nemac IV, Sim City 2000, Super Skidm.; 20 DM AGA: R. of the Robots, Jur. Park, Imp. Miss. 2025; ECS: Starlord, Battle Field Creator, Chaos Str. Back, Magic Pockets, Powermonger, Adv. Collection, 40 MB Harddisk; 10 DM AGA: Dennis, Oscar (beide o. Verpack.); Act. Replay MK3: 50 DM; 03943/604689

AGA: Legends, AB 3D2, Speris, Reeder, Seelent., Oldt., Aladdin, BLMH, SSF2 Turbo, UFO, Theme Park u.a. ECS: Nemac 4, Mad News, S. Skidm. + Data, Lollypop u.a. 0641/46260 - Frank

Zuschlagen! Alien 3, Microcosm, 1869 AGA, Blastar, First Samurai, Dune, Lemmings II, No Second Prize, 3D Construction Kit für je 20,- DM. Außerdem Blizzard 4 MB RAM Karte für 150,- DM. Tel.: 07744/5018 (Axel)

Verkaufe für CD32-Games & Anwender-CDs von 5 - 30 DM; CD32 für 199 DM. Liste gibt es für 1 DM Rückporto. Schreibt an: Thomas Burkhardt, Uferstr. 2, 08324 Bockau

Neu neu neu: Beneath a Steel Sky 24 DM, Dreamweb 24 DM; Second hand: Global Gladiators, Push Over, Turning Points, Reunion, Traders, 1990/93-Edition je 17 DM; F-15 II, Lemmings + Oh no more Le., No. 2 Collection je 24 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verk. 40 gute originale Amiga-Spiele! ECS/AGA/CD, 5 - 35 DM + Musik-CDs/7"/12", Rock/Metal/Rap. Liste gegen RP: René Clobes, Postf. 1508, 34238 Vellmar

Verkaufe A500-Spiele: Der Patrizier, Railroad Tycoon, Jurassic Park; Lotus-Sammlung, Rüsselsheim u. Aufschwung Ost. Preis nach Vereinbarung. Tel./Fax: 02603/3482 ab 15.00 Uhr

Verkaufe Beneath a Steel Sky, Bloodnet, Pizza Connection, Die Siedler, Lemmings II, Reunion, Willy Beamish, Dune II je 30,-, Theme Park AGA 35,-, Mad News 40,-, Biing! AGA 45,-. Alles 100% Originale. Tel.: 03931/714256 (Mirko)

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Renzelstr. 9, 20146 Hamburg

Verkaufe Amiga-1200-Spiele zu je 30 DM. Alles Originale, z.B. Alien Breed, Wing Commander, Pinball Fantasies usw. unter Tel.: 0211/674433 ab 18.00

Traders, Stellar, Crusade, Space Quest 1-3, Pirates, Gods, Virus, Populous, Phantasy 3, Chaos Str. Back, Carrier Command, Journey, einige Infocoms. Tel.: 0721/813992

Breathless, Die Siedler, Pinball Illusions, F117A, Lionheart, Lords of the Realm, Flashback, PQ 2, PQ 3, FIFA Soccer, Gloom. Preis n. VB. Tel.: 06138/220615

UFO 25,-, GP 20,-, Dawn Patrol 25,-, Colonization 40,- Doppelpaß 30,-, Zeppelin 30,-, BMH 30,-, BMH Supporter 25,-, Elite II 15,-, Starlord 15,-, Pirates 15,-, Warrior of Releyne 10,-. Tel.: 0345/6130709

Verk. Software Manager, Eishockey Manager und Hollywood Pictures (einzeln 20,- oder alle drei für 50,-). Tel.: 0391/9415961

Verkaufe billig aktuelle A-Spiele, z.B. Colonization 40 DM! Zwar nicht umsonst, aber Liste gegen 1 DM Rückporto. Adr.: Alexander Schröder, Wiedebrocksheide 19, 49324 Melle

Verkaufe Amiga 1200 m. CD-ROM, Scanner, 2. Disk-Laufwerk, Monitor, Modem u. 40 Originalspiele. Preis 1300 DM. Täglich von 17-19 Uhr, Tel.: 0211/315871

Verk. Originale: Steel Sky 15 DM, Seelenturm 15 DM und Turrican 3 + Simon t. Sorcerer + Indy 3 + Monkey 1 + Zak McCracken + Maniac M. zus.: 50 DM, 03528/445219, Ronny

Originale: Space Hulk, Black Crypt, B Data II, Hero Quest II, First Samurai. Ab 17 Uhr 03921/98169, fragt nach Steffen.

Mad News, SWOS, Sens. Soccer Int., BMH AGA, Burntime, Patrizier, FIFA Soccer, Banshee AGA, Sim Life, Rise of the Robots, Jurassic Park. Alles gegen Gebot! 06533/4385 ab 18 Uhr

Ca. 100 Spiele für Amiga 2000 zu verkaufen, von DM 5,- bis DM 30,-, z.B. Monkey Isl., Indy II und IV etc. Tel.: 02203/66838 nach 19.00 Uhr, nach Frank fragen

F. Amiga 500 z. verk.: Super Ice Hockey und Police Quest. Info Tel.: D1 0171/3007186

Verkaufe Spiele für den Amiga und den PC: Nemac IV, Indy 4, Sim City 2000, Tornado, Rise of the Robots, Worms, Grand Prix 1+2, Pole Position, Die Siedler 1+2, Civilization 1+2, R-Type 1+2 und viele andere Titel. Anfragen lohnt. Tel.: 09727/1023

10,- DM: Grand National, Iron Tracks, Island of Lost Hope, Karting Grand Prix. 15,- DM: Blue Angels, Eishockey Manager, Fatal Heritage, Great Courts 2, Mixed Collection Starbyte, Powermonger, Turrican III, Wing Commander. 20,- DM: Bundesliga Manager Prof., Burntime, Centurion, Der Clou, Elysium, Lemmings 2, Pirates, Puggsy, Railroad Tycoon. 25,- DM: Anstoß, Die Siedler, Fields of Glory, Hanse: Die Expedition, Pizza Connection, Theme Park, F1 GP. Civilization 30,- DM, Colonization 35,- DM. Alles Amiga-Originale. Tel.: 0211/316522

Verk. Coloniz., Die Siedler, Civiliz., Patriz., Sens. W.S., BMP + BMH, Fate, Lost Vikings, Speedball 2, Leander, SS 2, Heimdall 1+2, Lotus 3 uva. je 20,- - 40,-. Tel.: 02405/94935

Amiga-Orig.-Spiele z. verk.: A-Train 20 DM, Ambermoon 20 DM, Erben d. Erde 35 DM, Die Schicksalsklinge 30 DM, Donk 15 DM, div. J.+Runs für 10 DM. Tel.: 04534/1737 o. 633

Neu neu neu: Beneath a Steel Sky 24 DM, Dreamweb 24 DM; Second hand: Global Gladiators, Push Over, Turning Points, Reunion, Traders, 1990/93-Edition je 17 DM; F-15 II, Lemmings + Oh no more Le., No. 2 Collection je 24 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

SUCHE SOFTWARE

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

Suche dringend für A500 Formula One Grand Prix von MicroProse. Tel.: 03473/810895 (Andreas) ab 17.00 Uhr

Suche f. Amiga das Spiel Monkey Island 2 für 25,- sowie die Amiga Joker-Hefte Nr. 9/90 u. 1/91 für je 7,-. Zahle natürlich Versandkosten. Tel.: 03671/612698

Suche Rollenspiel Fate Gates of Dawn. Zahle gut. Tel.: 02588/536 ab 16 Uhr

AGA-Orig. aller Art, u.a. Biing, Rise of the Robots, Nemac IV (b. Tausch bis 3 Games pro Game von dir). R. Nowak, Klötzerstr. 18 B, 01587 Riesa

Suche Pool of Radiance, Curse of the A. Bonds, Secret of the S. Blades, Dark Queen of Krynn, Buck Rogers (beide). Nur Orig. Tel.: 07152/54585 (Norman)

Suche Gateway + Treasure of The Savage Frontier, Star Control, Dragon Wars, Amberstar, Ambermoon. Nur Originale. (Tausch?) Tel.: 07152/54585 Norman

Suche für A500 Mad TV. Tel.: 05191/5187

Suche für A500 Das Schwarze Auge und North and South. Tel.: 0641/47646

Suche folgende alte Amiga-Games: Virus, Moonstone, Star Wars 1. Tel.: 06074/70243 (Thorsten)

KONTAKTE

Biete Amiga-Software zu Super-Preisen! Tel.: 0177/2487773

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele und Anwendungen. Schreibt an: Armin Wilde, Frühlingstr. 3, 83308 Trostberg

TAUSCHE

Suche Castles 2 (CD), Rise of the Dragon sowie Switchworld. Biete verschiedene Amiga-Spiele (auch CD). Bitte nur Originale. Tel.: 03445/772178

CD32: Suche Dispos. Hero, Bubble a. Squeak, Soccer Kid, Ruff'n' Tumble, D/Generation. Biete CD32 u. AGA u. NON-AGA-Games z.B. Star Trek, Sim 2000. 03843/ 82425

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

VERSCHIEDENES

A1200-Take Off! A500-Emulator, Scala auf 2-MB-1200er, CD32-Checkliste uvm. DM 10,- inkl. Porto (Kurzinfo f. DM 1,- RP)! M. Wiesert, Drosselweg 2, 86641 Rain/Lech

Super-Cheatdisk mit Tausenden von Tips & Tricks und Lösungen für nur 10 DM. Schreibt an: Tom Ertel, Schubertstr. 10, 38226 Salzgitter

Verk. nicht ganz vollständige AJ-Sammlung, ca. 60 (!) Hefte, gr. teils s. g. erh., VHB 150,- DM. 0621/4815231, Mathias

Verkaufe die kompletten Amiga Joker-Jahrgänge 94 + 95 mit Sammelordner + Jahrgang 93 (komplett), nur 100,- DM. Slavenco Pasalic, Boehmerwaldweg 20, 70736 Fellbach

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: The Dig, Zork Nemesis, Monkey 2, Indy 4, Terra Nova (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Hilfe! Wer hat Erfahrung mit C64-Emul. und Anschluß des 1541/1571-Laufwerks am Amiga? Zahle gut! Michael Pohlmann, Opladener Str. 113 a, 40764 Langenfeld

Schnäppchen! Amiga Joker-Jahrgänge 93, 94 u. 95 für je 30,- DM oder alle drei zusammen für nur 80,- DM. Top-Zustand! Außerdem div. Amiga Games-Ausgaben für je 3,- DM. Ruft an! Tel.: 07744/5018 (Axel)

Maxon C++ Dev 3 300 DM; Mega-Cheat-Disk (Tips zu ca. 1500 Games) 10 DM. Thomas Kager, Altreiteregg 8, A - 8151 Hitzendorf, AUT; 004331372096

Verkaufe AJ 4/90 - 1/96, Preis nach Vereinbarung, außerdem alle Lucas Arts-Games von Maniac 1 bis Indy 4. Tel.: 04122/47907

Verk.: Squirrel SCSI-Controller zu 80 DM, CD32-Spiele: Erben der Erde 40 DM, Star Crusader 30 DM, Microcosm 30 DM. A1200: Fear 25 DM, Star Trek 30 DM. Tel.: 08223/5356

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3 für je 5 DM. Jessica Hebing, Hugenottenstr. 22, 61381 Friedrichsdorf

Lösungen: Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Simon the Sorcerer 1+2, Gobliins 1+3, Zak McKracken, Kyrandia 1+3, Loom je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe alle Amiga-Joker-Hefte von 1/91 bis 12/95, Preis n.V., verkaufe zusätzlich noch das Malprogramm Photon Paint 2.0 (45,- DM) sowie Death or Glory: Das Erbe von Morgan und Skeleton Crew (je 25 DM). Tel.: 03735/23445 (Anrufbeantworter geschaltet)

A1200: Take Off! v. 1.1 mit A500-Em., Super Kickstart, CD32-Checkliste, Scala 2 MB u.v.m. Für 10 DM VK inkl. Porto bei: M. Wiesert, Drosselweg 3, 86641 Rain/Lech

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Rave Starion 1+2: 20 Disketten mit Samples für Techno Dance-Produktionen. Dazu die neueste Version des Protracker. Alles mit Anleitung + Tips & Tricks für DM 40,- + Porto. Marcel Smuz, Dringsheide 29, 22119 Hamburg, Tel.: 040/6533499 oder 0177/2594028, call now.

Suche Amiga Joker-Ausgaben: Nr. 11,12/89, Nr. 3/90, Nr. 6,7/92, Nr. 6,7/95, Nr. 6,8/93; suche alte ASM-Ausgaben. Zahle gut! Schreibt an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Fun-Time, das Diskmag für den Amiga. Die aktuelle Ausgabe gibt's für eine DD-Leerdisk + 2 DM RP bei S. Brylka, Wiehagen 78, 45789 Gelsenkirchen

Verk. über 800 Lösungen, Tips, Cheats u. Tricks ab 3 DM Vorauskasse. Liste gegen 1,50 DM in bar. A. Nortebaum, Am Krummenweg 1a, 40885 Rtg. 02102/18331

Amiga Magazin 9/89-9/96 je 2 DM, Amiga Special 12/90-05/95 je 2,- DM, Amiga Joker 11/89-9/96 ab 1. Ausgabe nur komplett gegen Gebot. Amiga Plus Nov. 91, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11/92, Jan. 93, Apr. 94, Jan. 96 je 2,- DM. Amiga Games 4, 11/92, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12/93, 1, 3, 11, 12/94, 1, 2, 3, 7/95 je 2,- DM. Tel.: 0211/316522

Bücher 10,- DM: Das Musik Buch, Tips & Tricks, Das große Floppy Buch, Tips & Tricks, Die besten Amiga Utilities, Die Larry Story, Datamat plus/prof. Know How, Textomat/Becker-text, GFA Basic, Schnelleinstieg Beckertext II, Das große Buch zu Amiga Dos. 5,- DM: Das Aufsteigerbuch. 10,- DM: Deluxe Paint III. Schnelleinstieg. 15,- DM: Das neue Supergrafikbuch, Das große Animationsbuch, Amiga Toolbox, Der Film, Das große Deluxe Paint III Buch, Das große Deluxe Paint IV Buch, Deluxe Paint IV. 25,- DM: Das große Amiga 2000 Buch, Amiga Intern Band 2, Multimedia Maker Amiga, Grafik mit Amiga Basic, Amiga und Video. 30,- DM: Amiga Basic, Alles über C64 Progr. Handbuch. Tel.: 0211/316522

Verk. Amiga Joker 11/89 bis 10/93 in Bestzustand für 200 DM inkl. Sonderheft 3 und Porto, evtl. auch einzeln! Tel.: 089/ 6015430

Alte Games, auf dem A1200 spielbar! Mit dem Kick-Emulator 1.3 für nur 10 DM inkl. Porto bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

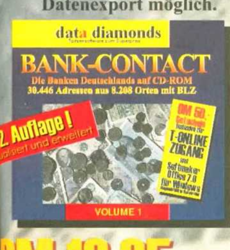
Lösungen zu The Dig, Simon 1+2, Indy 3+4, Monkey Island 1+2, Maniac Mansion uva. Bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875. Liste gegen Rückporto

data diamonds

Spitzensoftware zum Superpreis!

Bank Contact

Bankenverzeichnis Deutschlands auf CD-ROM mit ca. 34,000 Einträgen. Datenexport möglich.

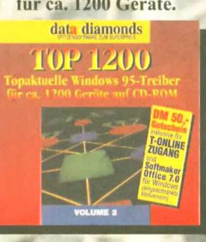


DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung

Top 1200

Topaktuelle Windows 95-Treiber für ca. 1200 Geräte.

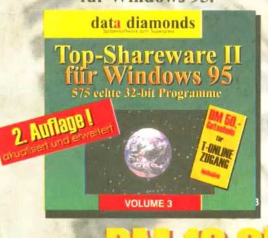


DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung

Top Shareware II

575 topaktuelle 32-bit Anwendungsprogramme für Windows 95.



DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung

Top Games

129 topaktuelle echte 32-bit Spiele für Windows 95.

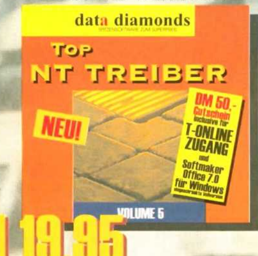


DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung

Top NT-Treiber

NEU! Topaktuelle 32-bit Treiber für Windows NT.



DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung

Firmendatenbank Europa



Eine professionelle Firmendatenbank mit ca. 700000 Firmeneinträgen aus 20 europäischen Länderu. Bis zu 90000 Wirtschaftsadressen einzelner europäischer Länder auf CD-ROM. Die Software verfügt über eine Exportfunktion von Datensätzen in diverse Ausgabeformate. Über eine Druckfunktion können Datensätze ausgedruckt werden. Die Datensätze enthalten die komplette Adresse des Unternehmens mit Telefon und ggf. Telefax und Geschäftsführer. Bis zu 120000 Produkt- und Branchenbegriffe sind in einem Register mit den Datensätzen verknüpft. Recherchemöglichkeiten über div. Suchfunktionen.

DM 49,95

unverbindl. Preisempfehlung

data gmbh

Steiningerweg 1, 85748 Garching

Zu beziehen im Fachhandel oder über den Hersteller.

TELEFON: 089/326789-0 FAX -99



AUSGABE 2/97 ERSCHEINT AM 7. JANUAR

mit den Vollversionen von 3 Top-Spielen auf CD-ROM

Ob im Abo oder ab 7. Januar am Kiosk, sichern Sie sich die neue Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL. Nur hier bekommen Sie wieder rund 150 prall gefüllte Seiten mit kompetenten Tests der neuesten Spiele, informativen Hintergrundinformationen, praktischen Lösungshilfen sowie interessanten News. Und dazu eine Begleit-CD mit gleich drei packenden PC-Spielen in der deutschen Vollversion – alles zusammen für nur **7,50 DM.**







REDAKTIONELLE HIGHLIGHTS

Messeberichte:
Computer 96, Bits & Fun

Online:
Guide zu den besten Downloads

Special:
Adventures

Tests:
Das Schwarze Auge III, Panzer Dragoon, Comanche 3 u.v.a.

SPIELSPASS FÜR MONATE

Jack Nicklaus Golf – Tour Collection
Nobelsport total auf unserer Begleit-CD: Freuen Sie sich auf Accolades ebenso schicke wie komplexe Golfsimulation im Namen des amerikanischen Superstars. Wir präsentieren Ihnen die aufgepeppte „Signature Edition" zusammen mit Zusatzkursen und einem Szenarioeditor für eigenes Parcoursdesign.Selbstverständlich inklusive einer komplett deutschen Anleitung.

MIG-29 Fulcrum
Die klassische Flugsimulation von Domark läßt Sie im Cockpit einer russischen MIG-29 Platz nehmen. Erlernen Sie den Umgang mit dem hier erstmals simulierten Kampfflugzeug der ehemaligen Sowjetunion, und treten Sie mit diesem ungewöhnlichen Stahlvogel gegen die Streitmacht des Westens an. Wir offerieren Ihnen dieses revolutionäre Spiel in der deutschen Vollversion.

Transarctica
Die Bahn fährt immer – selbst in diesem phantastischen Endzeitszenario noch, da die Welt über und über mit Eis und Schnee bedeckt ist. Als Lokführer eines gigantischen, waffenstarrenden Dampfzuges bereist der Spieler die frostige Erde, um gegen die Konkurrenz zu kämpfen, nach Kohle zu schürfen oder in Städten Kontakte zu knüpfen. Von Silmarils' abenteuerlichem Genremix mit der eingängigen Bedienung und opulenten Grafik werden Sie sich wochenlang nicht loseisen können!

